ARCADE · RETRO · NINTENDO · XBOX · PLAYSTATION

www.gamerepublic.it

156

Game Republic

THE MULTIFORMAT games magazine

FREE TO FIGHT
Picchiare duro in libertà

METAL GEAR SOLID V
Tutta la verità su Ground Zeroes e The Phantom Pain

NEXT GEN: ECCO I VERDETTI
Killzone: Shadow Fall
Ryse: Son of Rome
Dead Rising 3
Resogun
...e tanti altri

ALIEN ISOLATION™

UN SOLO ALIENO, UN TERRORE UNICO
PROVATO PER VOI IL SURVIVAL HORROR DEFINITIVO

GRAN TURISMO 6 e FORZA MOTORSPORT 5
DUE CAMPIONI PER DUE GENERAZIONI: CHI TAGLIERÀ IL TRAGUARDO PER PRIMO?

Gennaio 2014 :: Mensile
€ 5,00



lifestyle media play

Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abbonamento Postale - D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) Art. 1, Comma 1, LO/MI



Paura e Coraggio

Recentemente, il mio caro amico canadese Jason della Rocca, ex direttore esecutivo della International Game Developers Association, ha tenuto al VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, una interessante conferenza sul tema dell'importanza del fallimento. Se non si osa, accettando quindi la possibilità di fallire, non si apriranno mai nuove frontiere. Non è affatto una banalità. Pensateci. La reiterazione forsennata dello schema di Call of Duty non è forse l'indizio di quanto la game industry *mainstream* spinga di norma in direzione opposta? Anche gli esempi contrari stanno a indicare la validità di questa tesi: se Rare, ai tempi del Nintendo 64, non avesse ignorato l'uscita del film (1995), ritardando il lancio del suo 007 GoldenEye di quasi due anni (1997), non avremmo avuto l'eterno capolavoro ora consegnato alla storia. Ho scelto un caso volutamente *sui generis* proprio per rendere chiaro quanto il coraggio e l'accettazione del pericolo di sbagliare valgano a trecentosessanta gradi, non solo in termini di scelte di design.

L'opera che vedete sulla copertina di questo numero di Game Republic, il nuovissimo **Alien: Isolation** di The Creative Assembly, è un ottimo esempio. Visuale in prima persona e gameplay survival horror, il tutto sotto l'ingombrante ombra di una storica licenza cinematografica, spesso rivelatasi insidiosa anche per sviluppatori di comprovato talento. Ci sarebbero stati tanti schemi già pronti e collaudati da copiare, tante strade già esplorate da battere in relativa tranquillità, eppure SEGA ha scelto di rischiare, di mettersi in gioco e di tentare di aprire nuove rotte. Con nostra grande soddisfazione, come scoprirete dal mio servizio all'interno di queste pagine, sembra che l'esperimento sia sensato, producendo l'effetto di un titolo spaventoso, adrenalinico e, soprattutto, fresco, in grado di trasmettere sensazioni nuove a noi giocatori, ormai abituati a ogni genere di avventura e disavventura.

Non possiamo certo dare un giudizio al gioco e stringere la mano ai ragazzi del team di The Creative Assembly dicendo loro: "Missione compiuta", poiché molti mesi di duro lavoro separano Alien: Isolation dal suo completamento e dall'uscita, prevista per fine 2014, però possiamo già complimentarci per il coraggio dimostrato sfidando la paura di uscire dal coro e fallire. In questa industria fin troppo satura di pecore e cloni, non è poco.

Marco Accordi Rickards

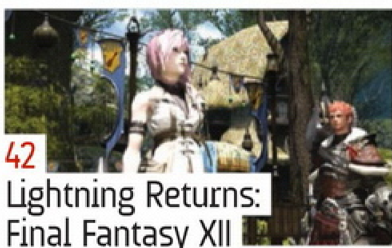
Sommario



Game Republic
156 | GENNAIO 2014

ANTEPRIME

RECENSIONI



PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**



PRIMALINEA



SPECIALI

RUBRICHE





Contenuti

Guerra di bottoni

→ Numeri e previsioni all'alba di una nuova generazione

Abbiamo seguito per diversi mesi l'evolversi della disfida tra PlayStation 4 e Xbox One e i risultati si sono rivelati, alla fine, molto meno polarizzati di quanto ci avevano fatto credere. Molti opinionisti avevano data per spacciata fin dall'inizio Xbox One rispetto a PlayStation 4, e sicuramente bisogna dare credito a quest'ultima di essersi creata fin dall'inizio un alone di coolness inviolabile dall'avversaria, complice anche il design sicuramente più accattivante. Dati alla mano, però, la situazione è molto più fumosa di quanto sembrerebbe e, sostanzialmente, vedrebbe entrambi i concorrenti più o meno alla pari nella rincorsa alla vetta. Secondo le ricerche di mercato condotte dall'NPD Group, PlayStation 4 avrebbe superato le vendite di Xbox One a novembre. Non solo, PS4 ha anche registrato il primo mese di vendite più alto di sempre per una piattaforma hardware. A onor del vero, bisogna dire che la macchina aveva a disposizione anche una settimana di vantaggio, essendo stata lanciata in anticipo rispetto alla concorrente Microsoft. Nel frattempo, anche Microsoft lancia le sue cifre, adottando il Twitter del director of programming di Xbox Live, Major Nelson, come cassa di risonanza. Secondo le sue parole, Xbox One è la console più venduta in America durante il mese di novembre, con il notevole traguardo di 101,000 unità vendute al giorno. Entrambe le macchine avrebbero comunque raggiunto il milione di console vendute nel primo giorno di vendite mentre, per quanto riguarda la distribuzione internazionale, avrebbero totalizzato circa 2.1 milioni di unità vendute a fine novembre. Va aggiunto, però, che PS4 è venduta in 32 Paesi diversi, contro i 13 di Xbox One.



Generazioni a confronto
Se è vero Major Nelson ha twittato "entrambe le console stanno andando alla grande", anche in mezzo a questa dose di forzata sportività è possibile trovare qualcosa di veritiero. Facciamo un salto nel passato per riproporre quello che era successo durante la scorsa generazione. Un po' come nella favola della lepre e della tartaruga, Xbox 360 aveva iniziato la sua lenta ascesa svegliandosi di buon mattino, e approfittando del riposo sugli allori di Sony, ancora reduce dal successo senza precedenti della sua PlayStation 2. Microsoft, nell'ormai lontano 2005, era partita addirittura con un anno di distanza rispetto a Sony, emulando in un certo senso le gesta di Sega durante l'era 16-bit, che approfittò dell'assenza del successore dello SNES per colonizzare il mercato. Si può dire che, anche a distanza di 8 anni, quella di Microsoft fu una di quelle tipiche scelte che fanno la differenza e provocano effetti anche sulla lunga, lunghissima, distanza. In quell'anno di vantaggio, Xbox aveva ottenuto un grande risultato, ovvero costruirsi una reputazione e giocare al fianco di "quelli che contano". Non solo, proprio in tempo per il lancio di PS3, Xbox 360 era pronta a contrattaccare con un nome in grado di far tremare le pareti: Halo 3. Oggi, al contrario, il lancio praticamente in contemporanea delle due macchine ha trasformato la console war più che altro in una guerriglia.

■ E se la vera generazione fossero le Steam Machines? Gabe Newell, boss di Valve, potrebbe essere in procinto di realizzare un clamoroso take over sulla gaming industry.

Un nuovo territorio: la Cina

Con il suo miliardo di abitanti, la Cina potrebbe rivelarsi di cruciale importanza nella strategia globale di Microsoft e Sony. Del resto, proprio quest'anno è stato in parte rimosso dal continente il veto governativo che per molti anni ha impedito la libera vendita delle console in Cina. Potrebbe essere Microsoft la prima ad arrivare. Di recente, il CEO del servizio online cinese Funshion si sarebbe lasciato sfuggire che Xbox One sarà disponibile in Cina per il 2014. La sua compagnia fa parte di un gruppo più grande, BesTV, con cui Microsoft ha stretto un accordo lo scorso settembre. Tutto dipenderà però dall'effettiva libertà che il governo concederà alla libera circolazione delle console. Pur essendo stavo levato il veto, infatti, questa materia dovrà comunque essere regolamentata dai ministri competenti.

■ Nel frattempo, i developer in pellegrinaggio negli uffici di Oculus VR dichiarano di aver visto cose incredibili. Che si tratti della nuova versione HD del visore?



■ In Europa Xbox One si è giovata della settimana di anticipo rispetto all'uscita di PS4...

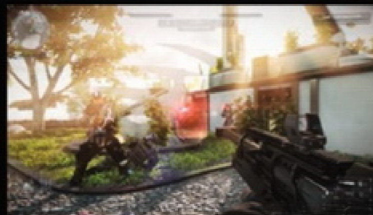
Con una base installata praticamente equivalente, e con differenze hardware minime (al di là di quello che sostengono i fanboy), tutto si giocherà in base a come le due compagnie si spartiranno gli indecisi, tentandoli con esclusive di rilievo, con la qualità dei servizi e la presenza di add-on vari ed eventuali. Quello che è appena avvenuto, del resto è probabilmente il ricambio generazionale più frettoloso di tutta la storia dell'industria videoludica. Sia Microsoft che Sony si sono ritrovate a mantenere in vita il più a lungo possibile le loro macchine, per poi ritrovarsi entrambe a dover lanciare una nuova macchina per soddisfare la sete di next-gen del loro pubblico. L'effetto della crisi, a quanto pare, ha colpito anche la gaming industry, e ci siamo dunque ritrovati con macchine dallo scarto tecnologico ben poco evidente nei confronti delle loro corrispondenti old-gen.

Ragion d'essere

Difficile ritrovarsi rapiti dal cosiddetto "wow effect", guardando i giochi di ciascuna delle sue contendenti. Quello che è emerso dal lancio, infatti, è che le due console si trovino, all'atto pratico, in una condizione di assoluta parità l'una rispetto all'altra. Per uscire dallo stallo, c'è bisogno di spiccare. E, l'unico modo per farlo, è quello di crearsi un'identità. PlayStation 4, in questo senso, appare sicuramente avvantaggiata, avendo puntato fin dall'inizio ai giocatori nella sua campagna di comunicazione. D'altro canto, Microsoft soffre ancora di un'evidente schizofrenia nel cercare di capire chi è e cosa vuol fare. Abbiamo una macchina che punta allo status di hub per l'intrattenimento a tutto tondo, sulla quale vedere film e partite di football. Il rischio, però, è di alienarsi quella fetta di pubblico che invece ha sempre visto in

Jack Tretton, il boss di SCEA, giura che la scarsità di PS4 non è stata creata ad hoc per aumentare il desiderio e la richiesta della macchina. E che è pronto a dare la sua a chi ne ha bisogno. Gli crediamo?

Killzone Shadow Fall è bellissimo da vedere, e altrettanto vuoto di contenuti. Ci auguriamo che, presto, le potenzialità della next-gen siano usato per raccontare storie intense e appassionanti.



La sorte di Nintendo

Nel frattempo, anche Nintendo si attrezza mandando in campo il suo peso massimo per eccellenza, Mario, questa volta approdato su Wii U. Purtroppo per la casa di Kyoto, ci si è trovati di fronte a un'evenienza del tutto inaspettata: Super Mario 3D World è il gioco tridimensionale in tutta la serie che ha venduto meno copie in una settimana dal lancio. Il gioco è riuscito comunque a trainare le vendite della console, il che non è di per sé un risultato del quale gioire. Wii U non è riuscito a ottenere lo status di "oggetto del desiderio" del suo predecessore, e le persone tendono addirittura a confonderlo come un semplice upgrade del Wii. Per rischiare di non perdere il passo, Nintendo ha seriamente bisogno di ricostruire l'immagine della macchina, anche a costo di sacrificare alcuni dei suoi dogmi. Come il GamePad, che si sta rivelando più una zavorra che altro.

Xbox il paradiso per eccellenza dell'hardcore gaming. Se da una parte possiamo essere ormai certi che la next-generation c'è, e le persone hanno cominciato ad imbracciarla, d'altro canto c'è la sensazione generale che, intorno a queste macchine, non si sia scatenato l'entusiasmo che era sorto intorno a quelle che le hanno precedute. Il motivo è da cercarsi anche nei giochi stessi che, al di là dell'indiscussa qualità grafica, non producono nuove modalità di gioco in precedenza inarrivabili.

Si tratta, del resto, di hardware prodotti in uno scarto di tempo troppo breve. Neanche gli sviluppatori stessi, dunque, hanno avuto il tempo sufficiente per creare qualcosa che potesse essere identificato con il concetto di next-gen, e si sono forse trovati disorientati di fronte ad un cambio generazionale avvenuto così velocemente. Ma, in realtà, Microsoft e Sony dovrebbero guardarsi le spalle non soltanto dalle insidie che rappresentano l'una per l'altra, ma anche per le minacce provenienti dall'esterno. Minacce che rischiano di mettere in discussione il concetto stesso di console. Ci riferiamo alle Steam Machine, le nuove piattaforme di gioco prodotte da Valve, che proprio al momento della stesura di questo articolo ne sta diffondendo i primi prototipi, oltre ad aver lanciato il nuovo sistema operativo Steam OS. Non dimentichiamo poi il visore per la realtà virtuale Oculus Rift, una potenziale rivoluzione copernicana del modo di giocare e concepire l'interazione. PS4 e Xbox One devono temere la possibile alleanza tra queste due tecnologie (e il fatto che Steam ora proponga la voce "Realtà Virtuale" accanto ai suoi prodotti potrebbe essere un indizio). E correre ai ripari. Il verdetto per decretare il vincitore della next-gen, per il momento, è quindi rimandato. A primeggiare, sarà chi per primo riuscirà a farsi percepire il salto generazionale. Per davvero, questa volta.

...per quanto i pre-order relativi alla console Sony hanno segnato il mercato in maniera indelebile nonostante la scarsa line up!

di Guglielmo De Gregori



(NEW YEAR, NEW WINNERS)

GR Awards Next-Gen Edition

GIOCO DELL'ANNO: FORZA MOTORSPORT 5

Il nuovo anno è ormai cominciato, e le feste natalizie appena trascorse sono state il primo vero banco di prova per le neonate console next-gen: Xbox One e PlayStation 4 hanno invaso i salotti casalinghi con le rispettive line-up. Il mese scorso vi abbiamo raccontato quali sono secondo la redazione di GR i titoli della "old-gen" che meritano la coppa del vincitore, e ora, dopo questo periodo festivo tanto amato da tutti i videogiocatori, siamo pronti ad annunciarvi il re della next-gen.
E' praticamente impossibile, a questo punto, creare suspance in merito al vincitore, perché avrete già tutto sotto gli occhi. Prima di procedere con l'incoronazione, tuttavia, è necessario spiegare nel dettaglio quali sono le motivazioni che ci hanno portato a effettuare questa scelta. Fin dalle loro prime apparizioni, le critiche più feroci mosse alla next-gen tutta hanno riguardato la scarsità di soluzioni di gameplay realisticamente innovative. Tra tutti i titoli provati, solo uno è sembrato capace di riunire le due differenti anime della next-gen, da un lato quella più legata alla componente hard

■ L'ebbrezza della corsa da poter sperimentare sulle vetture più performanti.



■ La temibile ciurma di Edward Kenway è composta da personaggi molto ben caratterizzati.

PREMIO XBOX ONE: FORZA MOTORSPORT 5

Scelta ardua, concorrenti particolarmente agguerriti. Le orde di zombi inferociti mostrano i muscoli in Dead Rising 3, rivelando una cura dei dettagli quasi maniacale per il lavoro svolto da Capcom. Dal canto suo, Ryse: Son of Rome stupisce tutti per una modellazione dei poligoni che spinge al massimo l'hardware Xbox One, ma nulla è capace di colpire il giocatore come Forza Motorsport 5. Una grafica pazzesca finalmente supportata da idee nuove e originali per quello che di fatto è un gioco non-gioco. La simulazione non sarebbe il campo prediletto per lo sviluppo di meccaniche di gioco particolari e Forza Motorsport 5 è capace di spiazzare la concorrenza proprio sotto questo aspetto.



PREMIO PLAYSTATION 4: ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Complice la differenza abissale, sul piano grafico, tra le versioni Xbox One e PS4, e la concorrenza non proprio numerosa né tantomeno aggressiva, Assassin's Creed IV: Black Flag vince il titolo di miglior gioco PlayStation 4. Pur essendo un multipiattaforma, è sulla console di casa Sony che Edward Connor e la sua piratesca ciurma esprimono tutto il loro potenziale! Killzone: Shadow Fall non può competere con il titolo Ubisoft. Nonostante una buona atmosfera e un gameplay solido, la monodimensionalità di personaggi e trama pesa come un macigno. Menzione speciale per l'altro finalista, Resogun, affascinante shoot'em-up dall'irresistibile stile retrò.



PREMIO CROSS-GEN: BATTLEFIELD 4

La battaglia tra Call of Duty e Battlefield è oramai cosa nota a tutti i videogiocatori. Arrivati entrambi in finale per il premio di miglior gioco cross-gen, il vincitore di questo round è Battlefield 4. Il suo è il multiplayer FPS definitivo, una formula di base ormai consolidata che si rinnova di anno in anno con elementi nuovi (come il "Levolution") capaci di rinvigorire la serie. Sempre sul podio, ma non all'altezza di BF4, il già citato Call of Duty: Ghosts, che non aggiunge molto ai capitoli precedenti, e Assassin's Creed IV: Black Flag, già vincitore del premio PlayStation 4.



della grafica, dall'altro quella legata alla componente soft delle meccaniche di gioco (che troppo spesso vengono messe in secondo piano): Forza Motorsport 5. In questo titolo traspare chiaramente la potenza hardware di questa nuova generazione di macchine, con un 1080p che gira fluidissimo a 60 fps spazzando via qualsiasi dubbio relativo alla disparità di risoluzione tra PS4 e Xbox One. Non solo potenza (grafica) bruta, Forza Motorsport 5 ha il duplice pregio di aver sperimentato alcune soluzioni nuove e particolarmente innovative: il rinnovato ruolo del Drivatar e lo sfruttamento approfondito del cloud. Forza 5 si è infatti posto il non facile obiettivo di farsi profeta della scomparsa del single-player a vantaggio del multiplayer. Scelte nette che, al di là delle valutazioni personali, dimostrano una precisa volontà di cambiare qualcosa nella generazione appena cominciata, abbandonando la più sicura (e remunerativa) strada della routine videoludica.

(BOTTA E RISPOSTA)

A tu per tu con Jane Jensen: segreti e progetti dell'autrice di moebius

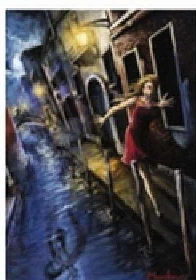






Uno splendido screen tratto dalla nuova avventura grafica Moebius.

Dopo aver contribuito, negli anni novanta, al successo della Sierra Entertainment nel campo delle avventure grafiche grazie alla trilogia Gabriel Knight, Jane Jensen ha deciso di riprovarci con il mondo dell'interactive storytelling, e nel 2012 ha fondato il Pinkerton Road Studios, avviando lo sviluppo di Moebius. In un'intervista rilasciata di recente a Game Republic, la scrittrice ci racconta di questa sua ultima avventura e dei suoi prossimi progetti.



Quest'opera esprime perfettamente tutto quello che ci aspetta nel nuovo titolo firmato Jane Jensen.

Il tuo nuovo studio, Pinkerton Road Studios, ha proposto il modello del CSG (community supported gaming) per finanziare i nuovi titoli. Ci spieghi di cosa si tratta, e perché avete scelto questa soluzione?
Il CSG consente all'utente di diventare parte dello studio virtuale, facendogli ricevere aggiornamenti mensili, provare i giochi in beta e assistere alla realizzazione da "dietro le quinte". La ragione della scelta è semplice: volevamo mantenere le IP e il controllo sui nostri giochi.

Moebius è stato scelto dai fan da una lista di tre concept, tra cui anche Gray Matter 2 e Anglophile Adventure. Ne preferivi uno? Se si ponesse l'occasione, quale realizzeresti prossimamente?
Avrei voluto realizzare tutti e tre allo stesso modo, per ragioni diverse. Adoro Moebius,e sono felicissima di realizzarlo.

Dunque, arriviamo a Moebius: ci parli del titolo in maniera più approfondita?
È una storia originale incentrata su Malachi Rector. È un genio e un solitario, che viene a contatto con una agenzia governativa che vuole sfruttare le sue abilità. C'è una componente metafisica che si svela man mano che si va avanti ed è legata a una teoria della storia e del tempo. La sottotrama relativa a una relazione molto interessante è di sicuro la parte preferita dai nostri beta testers.

Mettiamo a confronto l'industria negli anni '90 e quella di oggi. Cosa era meglio allora, e cosa è meglio oggi?
Ai tempi, le avventure grafiche erano in prima linea: vendevano meglio e avevano più copertura. Ora sono una fetta molto più piccola della torta. D'altra parte, oggi abbiamo strumenti migliori, c'è il self-publishing, i tablet sono un nuovo mercato, e c'è un rinnovato interesse per i giochi story-driven.

Il "Project X" annunciato insieme a Moebius si è rivelato essere l'edizione 20th Anniversary di Gabriel Knight. Cosa puoi dirci del remake?
Sarà fedele all'originale, con visuali e musica nuove. Ci saranno sezioni e puzzle inediti, ma non posso ancora parlarne. Sono molto emozionata al riguardo!

E ora, la domanda obbligatoria: dobbiamo aspettarci un Gabriel Knight 4 nel futuro prossimo?
È possibile. Se il remake di GK dovesse andar bene, e Activision volesse lavorare con noi, perché no?

E in futuro, continuerai a produrre più giochi a budget basso nel corso di ogni anno, o punterai a prodotti più impegnativi?
In realtà, non lo so. Vorrei realizzare tanti giochi: Gabriel Knight 4, Moebius 2, Gray Matter 2, oltre a nuove idee. Dipenderà dall'esito di Moebius e del remake di GK, e da quali saranno le nostre opzioni di finanziamento all'uscita dei giochi.

Quando la serie più seguita e la software house più amata degli ultimi anni si incontrano, è già un capolavoro di per sé!



GAME OF THRONES
A TELLTALE GAMES SERIES



(MMO E DINTORNI)

Telltale raddoppia gli sforzi

→ Annunciati Tales From the Borderlands e Game of Thrones

Quando fu annunciata la nascita della Telltale Games, e con essa il ripristino dell'interactive storytelling come punto di forza di una major, in molti scommisero su un sicuro fallimento. Nel mondo videoludico odierno, in cui l'azione e i combattimenti all'ultimo sangue la fanno da padrone, le avventure grafiche sembravano destinate a sparire o piuttosto a rimanere un genere di nicchia riservato solo a fedelissimi appassionati. Non a caso infatti, dopo l'exploit degli anni novanta legato a titoli come The Secret of Monkey Island (che di sicuro farà balenare un pizzico di nostalgia negli occhi degli amanti del settore), i classici "punta e clicca" hanno assistito a un crescente calo delle vendite, che ha spinto l'industria a puntare principalmente sullo sviluppo di action games. Eppure, negli ultimi anni, la coriacea Telltale ha dimostrato come le avventure grafiche possano ancora trionfare. Fondata nel 2004 in California da alcuni ex dipendenti della LucasArts e basata sulla digital distribution e sulla struttura a episodi mensili, questa software house è riuscita ad aggiudicarsi ai VGA 2012 il premio di "Studio of The Year" e quello di "Game of The Year" per la prima stagione dello straordinario The Walking Dead. Naturalmente, la fama conquistata ha suggerito alla Telltale di spingere sull'acceleratore, ed è per questo che lo scorso 7 dicembre, in occasione de VGX 2013, ha annunciato ufficialmente l'uscita nel 2014 di due titoli che hanno totalmente lasciato basita la platea: Tales from the Borderlands e Game of Thrones.

Dopo la fortunatissima partnership per The Walking Dead, Telltale ha deciso quindi di bissare firmando un nuovo accordo con la Gearbox Software per lo sviluppo di Tales from the Borderlands, del quale è stato proiettato il primo trailer ufficiale in anteprima mondiale. Nell'occasione Kevin Bruner, cofondatore di Telltale, assieme al CEO Dan Connors, ha dichiarato a proposito di questa nuova avventura grafica di quanto sarà divertente poter giocare di nuovo questa serie in una modalità del tutto nuova per il brand. Costruito su una grafica in cell-shading, il gioco promette infatti d'integrarsi bene con l'originale e di garantire una potente esperienza interattiva attraverso lo sviluppo di nuovi personaggi e nuove linee narrative.

Come detto, Telltale si è inoltre servita del palcoscenico dei VGX per confermare anche la produzione di una nuova serie ispirata a Game of Thrones e realizzata in collaborazione con HBO. Ambientato a Westeros, dove le stagioni possono durare anche degli anni, questo epic drama interattivo garantisce l'omaggio alla serie di romanzi "A Song of Ice and Fire" di George R.R. Martin, assicurando ai fan del genere una narrazione volta ad accrescere sempre di più l'attesa del nuovo episodio.

ESPANSIONE PERICOLOSA!

Con più di 90 premi per Gioco dell'anno per The Walking Dead e dopo il successo di critica per The Wolf Among Us (potete trovare la recensione a pag. 71), Telltale continua, sull'onda del successo, a mettere in campo nuovi attesissimi progetti. Una scelta impegnativa, senza dubbio, se si pensa che la seconda stagione di The Walking Dead è disponibile da pochi giorni, mentre per il prossimo anno sono annunciate già le serie di Game of Thrones e Tales from the Borderlands e si aspettano i successivi episodi di The Wolf Among Us. Ma questa formula non è una scelta da criticare: infatti, in uno scenario in cui non si parla di grandi produzioni tripla A, la scelta di Telltale di puntare su più titoli contemporaneamente è sicuramente vincente!

(L'EVENTO DI FINE ANNO)

VGX: Gli Oscar dei Videogiochi

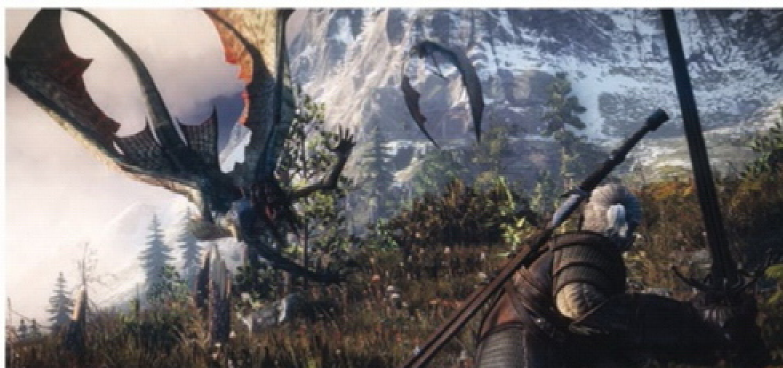




Come avviene ormai da dieci anni a questa parte la stagione natalizia si è aperta con uno degli eventi videoludici più seguiti e attesi dell'anno, gli Spike Video Game Awards (VGA) che per molti giocatori sono ormai sinonimo di grandi annunci. In occasione del decimo anniversario dell'evento, coincidente con l'avvento della nuova generazione di console, lo show ha da quest'anno cambiato il proprio nome in VGX e rinnovato la propria formula rendendola più intima e familiare rispetto a quella artificiosa degli scorsi anni, con interviste ai singoli sviluppatori e la presentazione di demo dei giochi next-gen più attesi. A presentare la cerimonia di premiazione abbiamo visto quest'anno il produttore esecutivo dello show Geoff Keighley affiancato dal comico statunitense Joel McHale, il quale con la sua irriverenza ha saputo dare vita a simpatiche interviste con gli sviluppatori.

■ Oltre a una rinnovata grafica progettata per le console next-gen, Tomb Raider: Definitive Edition includerà al suo interno tutti i pacchetti single player e multiplayer usciti.

■ Nel corso dello show è stato mostrato un trailer di The Witcher 3 composto interamente da sequenze tratte dal gioco, esibendo in pochi secondi la vastità che caratterizza il titolo di CD Projekt RED.



Le premiazioni

Se è vero che nell'edizione di quest'anno non sono stati compiuti annunci di una certa rilevanza, se comparati a quelli delle precedenti edizioni, di certo la fase delle premiazioni ha riservato più di qualche sorpresa. Ad aggiudicarsi il titolo di "Miglior Gioco Action-Adventure" è stata l'ultima fatica di Ubisoft, Assassin's Creed IV: Black Flag, la cui elevata qualità è riuscita, in modo del tutto inaspettato, a prevalere sull'enorme successo riscosso dai monumentali avversari Grand Theft Auto V, The Last of Us e Tomb Raider. Una vera e propria sorpresa è stata anche la doppia vittoria di Bioshock Infinite: in competizione con Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts e Metro: Last

NO MAN'S SKY

L'annuncio di No Man's Sky da parte di Hello Games, il team creatore di Joe Danger, ha di certo rappresentato uno dei punti più alti dell'intero show. Il gioco è un innovativo simulatore spaziale che fa dell'esplorazione il suo punto di forza: ogni singolo pianeta sarà creato secondo alcuni parametri casuali e potrà essere interamente esplorato a partire dai fondali marini fino ad arrivare all'esplorazione dei cieli, garantendo così una longevità pressoché infinita, almeno nelle intenzioni.



No Man's Sky è sicuramente uno di quei progetti da tenere d'occhio nel corso dei prossimi mesi, in quanto si configura potenzialmente come uno tra i più innovativi titoli esplorativi degli ultimi anni.

Light per il titolo di "Miglior Shooter". Il gioco di Ken Levine è stato quello più votato dall'utenza, che ha deciso di premiare non solo l'eccellente componente narrativa del titolo assieme alla creatività del game designer ma anche la realizzazione della coppia di personaggi dei gemelli Lutece, che ha riscosso il maggior numero di voti per il titolo di "Miglior personaggio dell'anno". A prevalere sui candidati per la carica di "Miglior Studio dell'Anno" è stata invece Naughty Dog, di cui il suo The Last of Us ha ottenuto il premio di "Miglior Gioco PlayStation" mentre Troy Baker e Ashley Johnson, rispettivamente gli attori che hanno interpretato i protagonisti Joel e Ellie, hanno riscosso la carica di "Miglior interpretazione maschile" e "Miglior interpretazione femminile".
Arriviamo quindi al premio più importante di tutti, ossia quello di "Gioco dell'Anno". A contendersi l'ambito titolo abbiamo visto le magistrali produzioni di Bioshock Infinite, Grand Theft Auto V, Super Mario 3D World, The Last of Us e Tomb Raider: tutti titoli che hanno ricevuto una straordinaria accoglienza da parte della critica e del pubblico. In modo abbastanza prevedibile, la vittoria è andata al capolavoro targato Rockstar Games, la cui immensità e imponenza hanno saputo conquistare il cuore di un gran numero di giocatori, tanto da fargli guadagnare in pochi giorni dal lancio ben sette Guinness World Records.

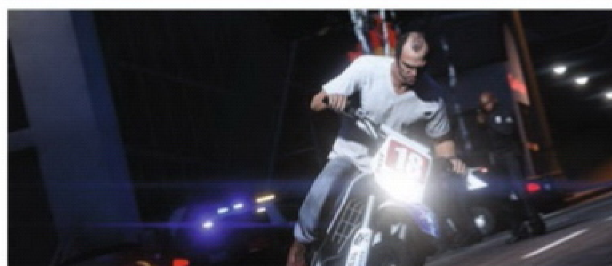
Annunci e World Premières

Come ogni anno, anche quest'edizione è stata caratterizzata dalla presentazione di alcuni progetti inediti. Primo tra i momenti salienti dello show è stato l'ingresso sul palco di Telltale Games che, cogliendo tutti alla sprovvista, ha annunciato Tales from the Borderlands, nuova serie a episodi nata dalla collaborazione con Gearbox Software che narrerà una nuova avventura ambientata sul pianeta Pandora. Meno imprevedibile è stato invece l'annuncio di Tomb Raider: Definitive Edition, conversione next-gen dell'ultima avventura di Lara Croft, che sarà disponibile a partire dal 31 gennaio del 2014.
Questa nuova edizione sarà caratterizzata da numerosi miglioramenti riguardanti il comparto tecnico del titolo, che vanterà una risoluzione di 1080p e un'effettistica completamente ricostruita.
Tra i protagonisti dell'evento spicca sicuramente la figura di Tim Schafer, che ha svelato al pubblico il suo nuovo progetto, Broken Age, titolo che si configura come un'avventura punta e clicca caratterizzata dalla presenza di dialoghi complessi e da un particolarissimo stile grafico. Non sono mancate neppure world premiere di spessore, con CD Projekt RED che ha mostrato un'inedita sequenza di gameplay dell'attesissimo The Witcher 3, che in un solo minuto è riuscito a esibirsi in tutta la sua maestosità, mentre Ubisoft ci ha regalato un assaggio della potenza dello Snowdrop Engine, il motore grafico alla base di The Division, in grado di garantire una vera e propria esperienza next-gen.

(Premi e vincitori)

Ecco un riassunto dei vincitori dell'edizione di quest'anno, che si è rivelata particolarmente combattuta:

- Gioco dell'Anno:
  Grand Theft Auto V (Rockstar Games)
- Studio dell'Anno:
  Naughty Dog
- Personaggio dell'Anno:
  Gemelli Lutece (Bioshock Infinite)
- Miglior Sparatutto:
  Bioshock Infinite (2K Games/Irrational Games)
- Miglior Action-Adventure:
  Assassin's Creed IV: Black Flag (Ubisoft)
- Miglior Gioco Sportivo:
  NBA 2K14 (2K Games)
- Miglior Gioco Indipendente:
  Gone Home
- Miglior RPG:
  Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea (Namco Bandai/Level 5)
- Miglior Gioco di combattimento:
  Injustice: Gods Among Us (Warner Bros. Interactive / NetherRealm)
- Miglior Gioco di guida:
  Forza Motorsport 5 (Microsoft/Turn10)
- Miglior DLC:
  Far Cry 3: Blood Dragon (Ubisoft)
- Miglior Gioco Xbox:
  Brothers: A Tale of Two Sons (Starbreeze Studios)
- Miglior Gioco PlayStation:
  The Last of Us (Sony Computer Entertaiment/Naughty Dog)
- Miglior Gioco Nintendo:
  Super Mario 3D World (Nintendo)
- Miglior Gioco PC:
  Gone Home
- Miglior Gioco Portatile:
  The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (Nintendo)
- Miglior Gioco Casual:
  Animal Crossing: New Leaf (Nintendo)
- Miglior Gioco Mobile:
  Plants vs Zombies 2 (PopCap Games)
- Miglior Interpretazione Maschile:
  Troy Baker (Joel, The Last of Us)
- Miglior Interpretazione Femminile:
  Ashley Johnson (Ellie, The Last of Us)
- Miglior Colonna Sonora:
  Grand Theft Auto V (Rockstar Games)
- Miglior Canzone:
  "Will the Circle Be Unbroken?" di Troy Baker e Courtnee Draper (Bioshock Infinite)
- Gioco più atteso:
  Titanfall (Respawn Entertainment)



(SCORCI DI PERSONALITÀ)

Due chiacchiere con Suda 51



Il nome di Goichi Suda, alias Suda 51, è diventato in breve sinonimo di estro e azione, dello stile più esasperato unito a personaggi e situazioni uniche. Da Killer 7 a No More Heroes, da Shadows of the Damned a Killer is Dead, la carriera di Suda è ricca di opere singolari che hanno ottenuto reazioni variabili pur non mancando mai di attirare e impressionare pubblico e critica. Proprio con Suda 51 abbiamo avuto modo di scambiare qualche battuta nella cornice del Museo del Videogioco di Roma in occasione della VIGAMUS Conference, della quale il designer giapponese è stato ospite d'onore.

Le tue opere hanno presentato una lunga serie di personaggi estremamente carismatici. Hai un preferito personale?
Probabilmente Travis Touchdown, il protagonista della serie No More Heroes.

Durante la realizzazione di un gioco dai particolare peso a qualche comparto specifico?
Più che ad aspetti particolari, mi piace dare attenzione al risultato complessivo, alla combinazione di tutte le singole componenti.

Nei tuoi titoli appaiono spesso riferimenti a stilemi dei videogiochi anni '80. C'è una ragione particolare?
Non proprio, si tratta semplicemente di richiami che mi piace inserire.

C'è qualche fonte di ispirazione ricorrente nei tuoi lavori?
Ho tante fonti di ispirazione, ma nell'ideazione dei miei titoli non entrano mai direttamente in gioco, lascio all'opera la mia fantasia.

E se ti chiedessimo quali sono il tuo film e il tuo regista preferiti?
Il mio film preferito è sicuramente Paris, Texas, di Wim Wenders. Per quanto riguarda il regista, invece, è certamente Kinji Fukasaku (Battle Royale, ndr).



Nel corso della giornata dedicata alla VIGAMUS Conference, è stato inaugurato all'interno del Museo un corner dedicato all'opera di Suda.

Un futuro allettante

La produzione di Lily Bergamo, il nuovo titolo diretto da Goichi Suda, è avvolta dallo più stretto riserbo: quello che sappiamo, però, è abbastanza da stimolare la nostra curiosità. Ambientato nel 2043, Lily Bergamo avrà una protagonista femminile chiamata Tae Ioroi, e si configurerà come un action che degna di particolare riguardo stile e longevità, non trascurando funzionalità online e integrazione con smartphone e tablet. Atteso per l'uscita alla fine del 2014, il gioco sarà presente in versione giocabile al prossimo Tokyo Game Show.



Tae sembra già avere le carte in regola per comparire accanto agli eroi più amati creati da Suda.



Hai mai pensato di dirigere un film?
Beh, se ci fosse la possibilità, non direi di no!

Hai già qualche idea al riguardo?
Sono pieno di idee! Ma i videogiochi rimangono sempre il mio interesse principale.

Nella tua carriera hai avuto modo di lavorare insieme ad altri importanti autori come James Gunn e Shinji Mikami. Com'è andata?
Sono stati rapporti molto proficui. Ho avuto la fortuna di lavorare con persone molto compatibili con il mio carattere, con le quali sono riuscito subito a lavorare serenamente.

Che cosa fa Suda 51 quando non è impegnato a creare videogiochi?
Vado in giro sulla mia Audi TT RS. Adoro guidare!

Dobbiamo aspettarci elementi d guida nei tuoi prossimi giochi?
Se ce ne fosse la possibilità, certamente!



Il software comprende delle versioni di Breakout e Snake, ma nulla in confronto alla possibilità di creare da zero il proprio videogioco.

(A PASSO DECISO VERSO UN FUTURO COMPLETAMENTE OPEN-SOURCE)

Alla scoperta di DIY Gamer

Con l'approdo delle console next-gen Sony e Microsoft e milioni di utenti già ampiamente impegnati su PlayStation 4 e Xbox One a scapito dei loro predecessori, già rimossi dal salotto e imballati a discrezione degli appassionati, arriva da Arduino una proposta che getta interessanti fondamenta e spunti di discussioni per quanto riguarda il fattore hardware delle piattaforme, che ad un'idea innovativa unisce il voler fare da collante naturale tra alcune caratteristiche e particolarità che fino a questo momento hanno interessato maggiormente i giocatori PC, da sempre abituati a mettere mano ai singoli elementi contenuti nei case delle loro macchine da gioco allo scopo di aumentarne le prestazioni, piuttosto che quelli adagiati sull'immediatezza tipica delle console. DIY Gamer è infatti un vero e proprio kit che permette di realizzare tra le pareti domestiche una console funzionante al 100%, anche se non in possesso di una preparazione ad hoc. Oltre a questo, a muovere gli ideatori del progetto c'è anche e soprattutto la precisa volontà di rendere quanto più open-source possibile il rapporto con l'elettronica, smantellando le insormontabili barriere tra produttori e consumatori in un settore troppo spesso regolato dalle grandi multinazionali, che realizzano e confezionano hardware dedicato a molteplici utilizzi, e acquirenti che ne fruiscono senza la chiara consepevolezza di cosa abbiano realmente davanti. Arduino, sviluppato nel 2005 a Ivrea da Massimo Benzi e il suo team, ha in breve tempo messo in atto una piccola grande rivoluzione grazie ad una scheda completamente modificabile in ogni sua parte e adattabile quindi ad usi completamente differenti tra loro, avendo come unico limite la fantasia e le ambizioni degli sviluppatori. Gli inglesi di Technology Will Save Us (technologywillsaveus.org), vero e proprio collettivo nato allo scopo di educare e permettere a tutti gli interessati di giocare creativamente con la tecnologia, mettendosi alla prova e imparando a mettere in pratica idee brillanti a costi irrisori, ne sono un esempio pratico. L'incursione nel mondo videoludico è solamente l'ultima di una lunga serie, che ha visto il team di sviluppo lanciare sul mercato kit per creare, sempre a costo zero e sempre tra le mura domestiche, sintetizzatori, speaker e saldatrici per circuiti, tutti accomunati dalla caratteristica di essere aperti a nuovi, e magari ancora mai pensati, utilizzi. Diretto rappresentante di questa voglia di cambiamento, DIY Gamer Kit fornisce, nonostante gli evidenti limiti tecnici, tutto il necessario per assemblare praticamente da zero e in tutta semplicità un videogioco portatile comprensivo di effetti, riscoprendo al contempo l'antico valore delle pratiche artigianali, fin troppo dimenticate e lontane dalle nuove generazioni, che potranno così cimentarsi in un campo a loro conosciuto solamente in minima parte e magari scoprire cosa vorranno fare "da grandi". Il fine ultimo del dispositivo non è infatti quelli di permettere la creazione di una console portatile che possa reggere il peso della concorrenza dei grandi colossi dell'industria, quanto piuttosto divertirsi scoprendo come sia il variegato e affascinante mondo della tecnologia visto dall'altra faccia della medaglia.



L'idea alla base del progetto. Un hardware modificabile in ogni sua parte e dal grandissimo potenziale.

(INTERVISTA A UMBERTO BETTINI, COUNTRY MANAGER KOCH MEDIA ITALIA)

Tra Cinema e Videogioco

→ Game Republic si confronta con Koch Media Italia sul futuro dell'industria dell'intrattenimento nel nostro paese.



Metro: Last Light rappresenta il perfetto connubio tra cinema, letteratura e videogioco.

Qual è l'obiettivo per una grande realtà come Koch Media per questo 2014 e quali sono le prospettive per il mercato italiano (dei videogiochi) secondo la sua opinione?
Sono molto fiducioso sulle prospettive del mercato videogames e nello specifico il mercato italiano credo possa avere grandi potenzialità di crescita sia dal punto di vista fisico che liquido (digitale). Ovviamente il mercato si è evoluto sia sotto un punto di vista della distribuzione digitale che di quella fisica con le due nuove console appena uscite. Credo fortemente nell'integrazione fra contenuti digitali e fisici, non necessariamente con lo stesso titolo. Nel 2014 avremo prodotti di altissimo interesse e attesa, come Tomb Raider: Definitive Edition, Lighting Returns: Final Fantasy XIII e l'atteso The Elder Scrolls Online di Bethesda.

Cinema e Videogiochi. Due grandi industrie così vicine in un unica azienda. Con quali strategie Koch Media gestisce due macro sfere dell'entertainment simili?
Credo che i punti di contatto siano svariati, ma quelli su cui prestiamo la maggior attenzione sono la comunicazione web e l'utilizzo dei social media. Un esempio perfetto lo troviamo nel nostro prossimo film, Frankenstein, in uscita nelle sale il



Up Umberto Bettini, Country Manager di Koch Media Italia, è fiducioso per il futuro del mercatoitaliano.



23 Gennaio 2014. Un film di azione con effetti speciali incredibili ed il combattimento fra il bene ed il male. In sintesi un videogioco reso film che sicuramente piacerà ai fruitori di entrambe le industrie.

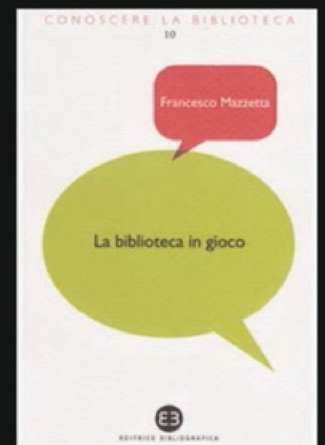
Koch Media distribuisce alcuni dei franchise più importanti della storia del videogioco come Final Fantasy e Fallout. Quali sono i brand su cui investirete di più in futuro?
Sicuramente Final Fantasy rappresenta un brand storico che stupirà ancora nei prossimi anni. Investiremo sul consolidamento di alcuni grandi successi di proprietà di Deep Silver, quali Dead Island, Metro e Saints Row. Ci saranno parecchie novità nei prossimi mesi. Senza dubbio alcuno si tratta di prodotti di altissima qualità. Insomma un 2014 ricco di numerosi titoli, tutti con un unico denominatore comune: qualità.

IL VIDEOGIOCO? NEGLI SCAFFALI!

DALLA BIBLIOTECA AL CODICE: NUOVI MODI DI INTERAGIRE

Mai sentito parlare di "gaming in library"? Si tratta di un fenomeno nato nel Paese d'oltreoceano e recentemente approdato in Italia, che avvicina le biblioteche al gaming, portando il medium digitale negli scaffali. Partendo da una rassegna delle milestone che hanno portato il videogioco a divenire oggi un linguaggio espressivo molteplice e complesso, il volume di Francesco Mazzetta, "La biblioteca in gioco", edito da Editrice Bibliografica, analizza l'approccio dei luoghi della cultura nell'avvicinare i nativi digitali utilizzando i linguaggi a loro più vicini. Il videogioco diventa oggetto di studio e di ricerca, e soprattutto strumento attraverso il quale reinventare la divulgazione, culturale e didattica. Se Barthes in Morte dell'autore individuava l'emergere di nuove modalità di fruizione della cultura, nell'era dell'informazione e dei nuovi media, il videogioco introduce un nuovo approccio alla conoscenza, partecipativo e interattivo. Il coinvolgimento dell'utente diviene uno strumento essenziale e necessario per l'apprendimento, e il videogioco, su questo, ha da insegnare.

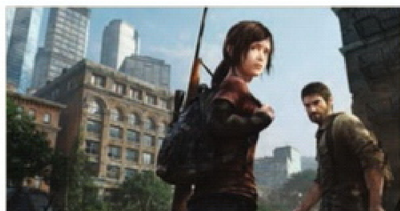
a cura di Micaela Romanini



a cura di Eliana Bentivegna

CVG news



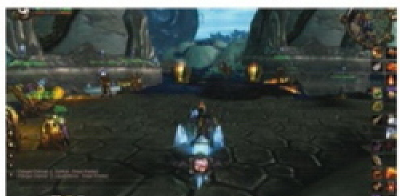


THE LAST OF US MOVIE?

Che abbia un taglio estremamente cinematografico è innegabile, tanto che la piccola protagonista del gioco ci ha ricordato anche Ellen Page (che invece presta effettivamente il volto in Beyond: Due Anime). Ora sembra proprio che The Last of Us si prepari ad approdare al cinema, vista la comparsa del nuovo dominio internet ufficiale Sony "TheLastofUsMovie.Net". Che sia una semplice precauzione presa per evitare lo sfruttamento da parte di terzi? A noi sembra che non trasporre sul grande schermo The Last of Us sarebbe davvero un'occasione sprecata, e rimaniamo in trepida attesa di notizie in merito!

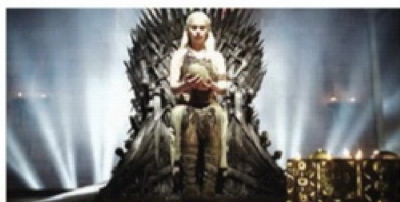
WOW SEMPRE PIÙ LONTANO

Realizzare un film tratto da World of Warcraft deve essere certamente un'impresa immane, quasi quanto quella di creare il videogioco stesso. Ma dopo incertezze e mezze notizie, la produzione annuncia ancora una volta che l'adattamento cinematografico del famosissimo brand Blizzard non uscirà più a fine 2015 ma esattamente l'11 marzo 2016. È quanto svela Variety, adducendo come motivazione che, nella prima data stabilita, World of Warcraft avrebbe avuto come concorrente agguerrito il primo film della nuova serie di Star Wars, rischiando un flop al botteghino.



GAME OF THRONES? SOLO UN GIOCO!

Mentre nel mondo letterario e televisivo impazza il fenomeno de Il Trono di Spade, Telltale Games ha ben pensato di estendere questa passione anche in ambito interattivo, annunciando la lavorazione di un nuovo videogioco basato proprio sul famoso brand. I portavoce del team di sviluppo non hanno rivelato molto di più se non, in linea con la serie originale, un formato episodico e la collaborazione con HBO. Cosa attenderà Tyrion, Daenerys e compagnia?





VIDEOGIOCHI E CULT

Mad Max: un gioco tra due generazioni

La famosa trilogia cinematografica ispira il prossimo titolo di Avalanche Studios

Annunciato all'E3 2013 e confermato con qualche dettaglio in più alla successive Gamescom di Colonia, sicuramente Mad Max è uno dei titoli videoludici più attesi del 2014. Prima di tutto perché la generazione nata negli anni '70/'80 ricorda con affetto le pellicole di George Miller interpretate da un giovanissimo Mel Gibson, secondo perché si tratta di un nuovo esperimento di dialogo tra cinema e videogiochi, che già nel 1990 si era concretizzato in un gioco non proprio entusiasmante dedicato al guerriero del deserto.

Come nel film, protagonista del gioco è Mad Max, un eroe sui generis che vaga per un mondo desolato e polveroso, soprannominanto con poca originalità Wasteland, alla ricerca dei mitici "Plains of Silence". Max dovrà però vedersela con una serie di nemici che sbucano da tutte le parti, persino da sotto la sabbia, e dovrà affrontarli con il suo immancabile fucile in mano. Il gioco, un action in terza persona, in realtà prevede un arsenale ben più consistente e vario, tra cui anche bombe che possono attaccarsi ai nemici ed esplodere, inondando di fuoco tutto ciò che li circonda. Molto importanti risultano anche i combattimenti corpo a corpo, che prevedono combo, parate e schivate, mettendo in campo un sistema di combattimento che ricorda quello della serie Arkham di Batman, sempre pubblicato dalla Warner Bros.

Componente fondamentale del gioco è, però, lo scontro su veicoli: Mad Max sarà aiutato in questo caso dal suo alleato Chumbucket, il cui principale compito è quello di migliorare il mitico Magnum Opus; in questo modo Max sarà sempre più invincibile e potrà dedicarsi a spazzare via gli avversari a sportellate e colpi di arma da fuoco, con un sistema di attacco che in alcuni casi ricorda quello visto in Red Dead: Redemption. Il veicolo avrà in realtà anche altre funzioni, come quella di buttar giù intere mura, dopo averle arpionate per bene, grazie alla potenza di traino della vettura. Un modo di giocare Mad Max senza dubbio chiassoso e caotico, che si contrappone alla modalità stealth, prevista anch'essa dal team di sviluppo.

Forte dei risultati ottenuti con la serie di Just Cause, Avalanche Studios torna a proporre uno scenario post-apocalittico free-roaming, dove il giocatore ha libertà assoluta o quasi di movimento tra le dune desertiche e le ambientazioni diroccate. Un mondo che, dalle prime immagini rese pubbliche, sembra rendere molto bene le atmosfere della trilogia originale. Sebbene il titolo non abbia nulla a che vedere con la trama degli storici capitol della serie, né con il titolo atteso per il 2015, Mad Max: Fury Road, interpretato da Tom Hardy, Mad Max di Avalanche Studios punta tutto sulla fedeltà al mood portato sul



Left Mentre si preannuncia un nuovo capitolo su grande schermo, Mad Max torna su console dopo due decenni per rimettere in pista l'eroe del deserto ideato da George Miller.

grande schermo da Miller, e in questo ci sembra che stia andando incontro alle aspettative. Inoltre, come a dimostrare quanto il connubio tra cinema e videogiochi sia forte, non va dimenticato anche il dettaglio del doppiaggio: il film del 1979, interpretato da Gibson, si contraddistingueva proprio per il forte accento australiano che dominava nei dialoghi. Quando i fan della serie hanno assistito alle prime scene di gioco in chiaro accento americano, hanno sollevato una tale protesta che la produzione si è vista costretta a dare al titolo la cadenza australiana come da pellicola originale.
Sulla trama del gioco non si sa ancora nulla, ma con queste premesse ci auguriamo che Mad Max non riproduca solo il mood del film, il che sarebbe comunque già un buon risultato, ma che dia vita a un'opera videoludica in grado di far veramente rivestire i panni di Mel Gibson sia alla generazione che con quelle pellicole è cresciuta, sia a quella più giovane che potrebbe trovare nel gioco proprio una scusa per appassionarsi alla controparte cinematografica. Mad Max si rivolge non solo a due generazioni di utenti, ma anche a due generazioni di console: la promessa di Avalanche Studios è che non ci saranno differenze di gameplay tra la versione per PS3 e Xbox 360, e quella per PS4 e Xbox One.
Eliana "faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Street Fighter: La leggenda di Chun-Li



Già regista di Doom nel 2005, quattro anni dopo Andrzej Bartkowiak ci riprova portando su grande schermo Street Fighter: La leggenda di Chun-Li. Il film, seguito spirituale di Street Fighter del 1994, è in realtà una sorta di spin-off che doveva far partire una serie di pellicole monografiche, ciascuna dedicata a un combattente della saga videoludica di Capcom. E perché non incentrare il primo titolo sull'avvenente Chun-Li, interpretata dalla Lana di Smalville, Kristin Kreuk? Il film racconta la vita della ragazza, che in giovane età ha visto sparire il padre per mano del boss Mr. Bison, interpretato dal componente dei Black Eyed Peace Taboo. Grazie a una serie di segni del destino, Chun-Li si mette sulle tracce del criminale, incappando in una serie di scontri che riprendono il mood del gioco originale; al suo fianco detective e amici la aiuteranno a trovare e sconfiggere Bison.
La trama, che più da film del 2009 sembra quella di una pellicola di serie B degli anni '80, le pessime interpretazioni e la regia che lascia a desiderare non hanno dato grandi chance di successo a Street Fighter: La leggenda di Chun-Li, che è stato infatti il primo tentativo di pellicola monografica del mondo di Street Fighter, progetto abbondonato subito dopo le pesanti (e a ragione!) critiche ricevute dalla pellciola di Bartkowiak.

Down Street Fighter: La leggenda di Chun-Li si contende con le pellicole di Uwe Boll uno degli ultimi posti nella classifica dei film tratti da videogiochi.



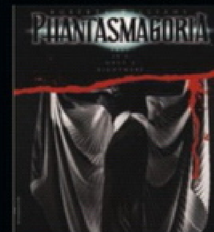
Voto: ★★★★★
Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Phantasmagoria

→ Se sentite la mancanza di horror psicologici alla Shining...

Già realizzato con sequenze live-action, Phantasmagoria sarebbe un titolo perfetto da trasporre al cinema. Realizzato nel 1995 da Sierra On-Line per il Sega Saturn, il gioco ha forse oggi una trama non propriamente originale, ma che ben si presta all'horror psicologico che da Shining in poi ha conquistato il grande schermo. Il gioco narra infatti la storia della giornalista Adrienne Delaney e del marito Don che, per ispirazione (la prima per il suo romanzo, il secondo per le sue fotografie) si trasferiscono in un antico maniero, in cui si sono consumati numerosi omicidi. Proprio come nel caso dell'Overlook Hotel, anche la dimora del mago ottocentesco Zoltan Carnovasch si rivela posseduta a un demone che, a poco a poco, si insinua nell'anima di Don, trasformandolo in un terrificante omicida. Adrienne, tra numerose vicissitudini, scopre la presenza del demone e, pronta a sacrificare il marito per sconfiggere l'entità malvagia, giocherà il tutto e per tutto nelle oscure camere dalla villa.
Se il rischio è di essere trasformato in una banale film horror, con la giusta interpretazione Phantasmagoria potrebbe mettere in scena una vera storia da brivido. Il primo regista che ci viene in mente è il maetro del terrore soprannaturale M. Night Shyamalan (Il sesto senso), mentre la bionda protagonista potrebbe essere un'eroina di ghiaccio alla Nicole Kidman, o una più fragile Naomi Watts. Già il videogioco si basava su oltre 500 pagine di sceneggiatura, perché nessuno ha pensato di riprenderle in mano e tirar fuori una pellicola horror capace di sbancare il botteghino?
Eliana "Faith" Bentivegna



Up Phantasmagoria richiese 550 pagine di sceneggiatura, 100 pagine di storyboard, 4 mesi di riprese oltre al lavoro del team di sviluppo, e 135 componenti del coro gregoriano per la colonna sonora.

TERRORE NELLO SPAZIO

a cura di
Marco "Metalmark" Accordi Rickards

Questa volta, tutti vi sentiranno urlare...

Quando Game Republic riceve l'invito da SEGA per assistere alla segretissima presentazione in Inghilterra di Alien: Isolation, nuovo titolo dedicato alla leggendaria saga cinematografica fantahorror, in redazione nessuno si fa illusioni su chi sarà l'inviato speciale. Alien e Aliens sono la mia religione dal 1979, anno nel quale, ad appena 5 anni, andai a vedere al cinema il primo film, cambiando per sempre il corso della mia vita. Del gioco non si sa nulla, quindi parto estremamente curioso. Il team di sviluppo è The Creative Assembly, studio storico di Horsham, West Sussex, nato nel 1987 e divenuto celebre nel 2000 grazie al fantastico titolo PC Shogun: Total War. La formula venne poi replicata nel setting medievale e, con ancora maggior successo, in quello dell'Impero Romano, col leggendario Rome: Total War, uscito nel 2004. L'anno dopo, l'acquisizione, abbastanza inaspettata, da parte di SEGA, seguita poi da numerosi altri capitoli di queste serie strategiche. Mi pongo delle ovvie domande. Che sia uno strategico con protagonisti i temibili xenomorfi creati dal genio visionario di H. R. Giger? Personalmente, avendo come mio gioco preferito di tutti i tempi X-COM (tattico a turni nel quale dobbiamo fermare un'invasione aliena) ed essendo un fanatico della strategia, ne godrei in modo irrefrenabile, ma mi sembra strano che SEGA punti così tanto su un genere tutto sommato ridotto a una (pur vasta) nicchia, inoltre la licenza mi sembra poco adatta, almeno agli occhi di un publisher, a questo genere di giochi. Mi metto il cuore in pace e attendo: sarà una sorpresa. Speriamo la più bella e inaspettata. Quello che non immagino è quanto incredibilmente lo sarà...

NELLE FAUCI DELL'ALIEN

UK, sede di The Creative Assembly. Il momento è giunto. Ci accomodiamo in una saletta dove avverrà il briefing sul gioco e dove quindi, finalmente, sapremo tutta la verità. A seguire, tour dello studio e interviste. Entrando, ho visto la locandina di Alien: Isolation, peraltro davvero bella e in linea col mood della serie. "Alien", non "Aliens"... e di conseguenza colore verde, non blu. Personaggio molto somigliante a Ellen Ripley. Mmm... ok, comincio a farmi delle idee più precise, ma è inutile lambiccarsi oltre. Ci siamo.

nelle **fauci** del **team**

Per riprenderci dal terrore, ci siamo seduti a parlare con JON MCKELLAN, responsabile dell'interfaccia, e ALISTAIR HOPE, direttore creative. Lottando contro bocche cucite e argomenti tabù, ecco che cosa abbiamo scoperto.



JON MCKELLAN



ALISTAIR HOPE

Questo titolo è strettamente collegato al film Alien. Potete rivelarci qualcosa in più della trama del gioco?
Alien: Isolation è ambientato quindici anni dopo la scomparsa della Nostromo. Volevamo che fosse strettamente connesso al film di Ridley Scott. La protagonista è Amanda, la figlia di Ellen Ripley, che vuole assolutamente sapere cosa è accaduto a sua madre, e perché la Nostromo sia apparentemente sparita nel nulla in seguito al suo viaggio. Nella storia, viene ritrovata la scatola nera della nave, proiettata nello spazio prima della sua autodistruzione, e quindi viene inviato un gruppo di volontari a recuperarla, in una stazione spaziale remota. Ma non tutto è come dovrebbe essere, e la figlia di Ripley si ritroverà dunque ad affrontare lo stesso tipo di orrore di fronte al quale si era trovata quindici anni prima sua madre.

A quanto pare, durante la passeggiata nello spazio di Amanda dalla nave alla stazione succederà qualcosa, per cui il giocatore si ritroverà isolato all'interno del complesso.
Sì, è così: nel corso del passaggio, un certo evento costringerà la protagonista, e di conseguenza il giocatore, a ritrovarsi sola all'interno della stazione spaziale.

Ma Amanda resterà sempre sola per tutto il gioco oppure avremo modo di interagire con altri esseri umani?
No, ci sarà anche modo di interagire con gli abitanti della stazione spaziale, sebbene non siano molto numerosi. Questi incontri e l'interazione che ne seguirà permetteranno al giocatore di scoprire man mano qualcosa di più sulla trama.

Il gameplay cambierà molto nei punti del gioco in cui interagiremo con altri personaggi umani?
Oggi vi abbiamo fatto provare una delle parti del gioco che ci piacciono di più, in cui abbiamo voluto sviluppare l'elemento di puro terrore nel contatto con l'alieno, e la necessità di sfuggirgli, seguendo in pieno gli stilemi del primo Alien, ma in Alien: Isolation ci saranno anche altri elementi e altre esperienze. Ovviamente, abbiamo sentito la necessità di inserire la tensione e l'angoscia che si provavano nel film, ma man mano che il giocatore proseguirà nel gioco, avrà accesso ad altri strumenti e a situazioni differenti che gli permetteranno di variare l'esperienza. Le situazioni che si troverà a vivere, insomma, saranno piuttosto variate, in modo da mantenerlo sempre interessato.

Approssimativamente, quanto durerà il gioco?
Dipende: i giocatori tendono a reagire diversamente e comportarsi in modo differente di fronte alle situazioni in cui si troveranno coinvolti. In vari casi, i giocatori si sono immersi così profondamente nel mondo, effettivamente pieno di dettagli, che abbiamo creato da metterci molto più tempo del previsto a completare l'esperienza, divertendosi a esplorarlo a fondo. Anche per quanto riguarda l'interazione con l'alieno, la gente tende a reagire in modi diversi, ad adottare differenti stili di gioco, ma di solito il ritmo in quelle sezioni rallenta, il giocatore non rischia e tende a diventare cauto e attento. In verità, a questo punto non sapremmo dire quanto tempo ci vorrà, in media, per concludere l'intero gioco dall'inizio alla fine, ma quello che possiamo dire è che non sarà di certo un'esperienza troppo breve. Di certo stiamo parlando di più di una decina di ore di gioco.

Alien: Isolation è unicamente un gioco single player, vero?
Sì, esatto. Del resto, essendo un'esperienza di gioco che vuole ricreare la sensazione di essere soli e isolati, doveva per forza essere single player, non avrebbe avuto senso altrimenti. La presenza di altri personaggi mossi da giocatori umani avrebbe distratto totalmente da questo feeling, e non volevamo assolutamente che accadesse. Avete affermato che siete intenzionati a seguire le regole dei grandi classici della fantascienza, quindi cominciando con un ritmo più lento e facendo crescere la tensione.

Possiamo aspettarci un inizio simile a quello di Half-Life, in cui il protagonista semplicemente andava in giro per la struttura come se non dovesse succedere nulla, prima che la storia avesse il suo drammatico colpo di scena?
Sì, effettivamente riteniamo che sia fondamentale, in questo tipo di gioco, permettere al giocatore di conoscere il mondo in cui andrà a muoversi, introdurlo in questo mondo gradualmente, e far crescere lentamente la tensione, senza gettarlo da subito nel mezzo dell'azione. Questo gioco si fonda sull'anticipazione, sul mistero, sul fatto di non sapere cosa ti aspetta dietro l'angolo. Quindi non dovrà essere percepito come lento, ma proprio dare un senso di tensione crescente, come accade nei film di questo tipo.

Il nemico è davvero un solo Alien?
Sì, è proprio quello che abbiamo voluto ottenere, collegandoci profondamente al primo film. Nei giochi precedenti, l'esperienza era

fondamentalmente quella di mettere il giocatore contro un'orda di alieni, dotandolo delle armi giuste per difendersi e combattere. Noi invece abbiamo cercato di costruire tutt'altra esperienza: vogliamo infatti mettere il giocatore nelle condizioni di dover sopravvivere a un singolo, letale alieno, troppo forte per affrontarlo a viso aperto.

Avremo la possibilità di incontrare altre forme dello sviluppo dell'alieno, come per esempio il Facehugger?
No, in realtà quando il giocatore raggiunge la stazione spaziale, l'alieno è già nel suo pieno sviluppo, quindi, a differenza di quanto accaduto a Ripley nel film originale, non ci sarà in questo caso un incontro con la forma "neonata" della creatura. Sarà compito del giocatore svelare il mistero della presenza dell'alieno a bordo della stazione spaziale, cosa che avverrà andando avanti nel gioco.

Potremo interpretare anche altri personaggi, nel corso dell'avventura, o impersoneremo unicamente Amanda Ripley?
Ci siamo voluti concentrare sulla storia di Amanda e sulla sua ricerca della madre scomparsa, quindi sarà lei la protagonista assoluta della vicenda, e il giocatore si calerà unicamente nei suoi panni.

Nello scoprire gli eventi che sono accaduti sulla stazione spaziale, avremo per caso modo di rivivere i ricordi di qualcuno giocando nei suoi panni?
Sicuramente sulla stazione spaziale c'è molto da scoprire, e abbiamo cercato di renderla un luogo che il giocatore voglia esplorare da cima a fondo per capire effettivamente nei dettagli gli eventi che l'hanno vista protagonista. Quindi abbiamo disseminato la stazione di informazioni e misteri da scoprire, sia sotto forma di situazioni ambientali che di personaggi da incontrare e da cui farsi raccontare qualcosa di quello che è accaduto: il giocatore, impersonando unicamente Amanda Ripley, potrà comunque scoprire moltissime informazioni sul mondo di gioco e sugli eventi che lo hanno condotto lì.

Cosa potete dirmi riguardo a strumenti ed eventuali armi presentii nel gioco? Sappiamo che non si può uccidere l'alieno, ovviamente...
Più che altro, ci siamo concentrati sugli strumenti, sulle risorse a disposizione del giocatore, sugli oggetti che il giocatore potrà trovare in giro, prendere e utilizzare per sopravvivere e sfruttare a proprio favore gli ambienti che si troverà ad attraversare. Quindi si potranno utilizzare in diversi modi singoli strumenti, o mettere insieme degli oggetti per costruire qualcosa di utile nelle varie circostanze.

Potremo aspettarci anche qualche brutto incontro a prescindere da quelli con l'alieno, come capitava per esempio con il personaggio di Ash, il sintetico ostile del primo film?
Come abbiamo detto, sulla stazione spaziale ci sono altri sopravvissuti, e stiamo parlando di gente disperata che cerca di resistere a un orrore senza nome, quindi le loro reazioni ai diversi eventi che accadranno saranno differenti , e potrebbero anche portare a conseguenze negative per il giocatore. Del resto, uno degli aspetti più interessanti del film stava proprio nella tensione crescente tra i personaggi umani, che diventavano sempre più aggressivi tra loro e paranoici, man mano che la situazione precipitava sempre di più. È un aspetto che abbiamo voluto esplorare, chiedendoci cosa succede alla gente quando si trova in condizioni disperate, in cui è costretta a fare scelte anche tragiche per poter sopravvivere.

E per quanto riguarda la difficoltà? Si potrà scegliere tra diversi livelli? Ci sarà un modo per aiutare il giocatore bloccato in una certa sezione?
Va detto che ci troviamo di fronte a un'esperienza nuova... lo è anche per noi, quindi trascorreremo parecchio del tempo che ci rimane per lo sviluppo del gioco a osservare il modo in cui la gente affronterà il gioco e come sarà in grado di giocarci. Tutt'ora possiamo dire che stiamo imparando ogni giorno qualcosa di nuovo su questo aspetto, e quindi sul livello di difficoltà e sulla curva d'apprendimento del gioco. Stiamo lavorando ovviamente ai livelli di difficoltà e stiamo cercando una soluzione che ci soddisfi, perché vorremmo che l'esperienza di gioco fosse simile per tutti, e non vogliamo che la gente non si diverta: l'esperienza deve essere sì terrificante, ma anche eccitante ed esaltante, per i giocatori. Stiamo cercando di trovare il giusto equilibrio tra queste due emozioni.

Preoccupano un po' i checkpoint, che sembrano piuttosto distanziati tra loro. Nei giochi basati sulla narrazione, dover ripetere troppe volte la stessa sezione può spezzare la tensione e la connessione del giocatore con la storia...
In questa fase dello sviluppo, la nostra maggiore preoccupazione è proprio quella di ottenere quante più informazioni possibili sul modo di affrontare il gioco e su come renderlo un'esperienza equilibrata. Non abbiamo alcuna intenzione di creare un gioco punitivo, anzi... vogliamo che i giocatori si divertano dall'inizio alla fine e non lo trovino frustrante, senza però renderlo troppo facile. È una questione di equilibrio, e ovviamente stiamo cercando di posizionare i checkpoint nei punti adeguati , così da non rendere frustrante il gioco in caso di morte del personaggio.

Al momento, quando si consulta la mappa, l'azione si ferma: essendo questo un gioco basato soprattutto sulla tensione e la paura, non avete pensato invece alla possibilità di lasciare che tutto accada in tempo reale, compreso il controllo della mappa, senza "congelare" l'azione, un po' come avviene in Dead Space?
Sicuramente questo è un aspetto su cui stiamo riflettendo, e quello che avete visto oggi non è la decisione definitiva in merito. C'è anche da dire che il gioco non va in pausa quando si selezionano gli oggetti da usare, mentre per il momento abbiamo preferito mettere in pausa quando si consulta la mappa perché riteniamo che sia più utile al giocatore semplicemente per capire dove deve andare per proseguire nel gioco, quindi farlo mentre si è nel panico non ci sembrava il modo migliore per sfruttare questa caratteristica. Sicuramente ci penseremo e scopriremo nel corso dei test quale sarà la scelta migliore per noi, così da prendere una decisione definitiva in merito.

Parlando della connessione con il film, Fox vi ha permesso di espandere la trama ufficiale, magari con informazioni riguardanti i personaggi o le situazioni narrate nel corso della serie, ma mai raccontate nei film?
In realtà, a noi importa molto restare nella trama della serie, senza modificarne gli eventi e attenendoci a quello che tutti i fan possono riconoscere come "giusto": non vogliamo che nessuno possa dirci, appunto, di aver modificato o travisato la trama della serie. Non è un caso che abbiamo scelto un periodo di tempo di cui nessuno ha mai parlato nella serie, quel momento in cui Amanda è viva e sua madre è ancora dispersa nello spazio, e in cui abbiamo potuto esplorare una parte della storia mai narrata prima.

La differenza tra le versioni old e new gen del gioco è solo in termini di grafica, o anche di gameplay?
L'esperienza di base, su tutte le piattaforme, sarà la stessa, per lo meno per quanto riguarda il gameplay. Poi ovviamente sulle piattaforme di nuova generazione si potrà approfittare della maggiore potenza grafica e di un'esperienza più immersiva e di fatto migliore, più fluida e spettacolare, questo è chiaro.



■ Il sensore di movimento farà la vera differenza fra attimi di tranquillità e angoscia.

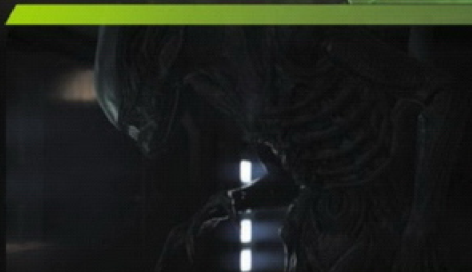


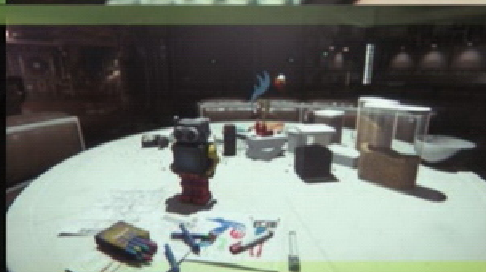
■ Tutto all'interno del gioco è stato realizzato per essere il più fedele possibile al film originale.

Poi irrompe **il terrore.** Puro, unico, **incontenibile**.

Alien Isolation è un gioco con visuale in soggettiva ma non è uno sparatutto, tanto per mettere subito le cose in chiaro. E, se amate gli acronimi, potreste chiamarlo FPSH: first person survival horror. La scelta del film originale al quale legarsi è del resto più che esplicita: Alien e Aliens, pur essendo i primi due episodi della stessa saga fantascientifica cinematografica, appartengono a generi ben diversi. Se Alien di Ridley Scott (1979) è un horror, Aliens di James Cameron (1986) è un action. Alien: Isolation, puntando tutto sull'aderenza a temi, atmosfere e ritmi della pellicola originale, si propone coerentemente come avventura horror tutta basata sulla furtività e, in ultima analisi, sul vostro disperato tentativo di fuga. Un Dead Space in soggettiva? Oh no, proprio no. Molto, molto di più. Lo scoprirete presto, non temete. I ragazzi di The Creative Assembly dimostrano di avere subito le idee chiare, per fortuna. E di parlare con grande cognizione di causa. Tanto per cominciare, ci spiegano, nel gioco valgono le stesse regole classiche per costruire un grande film horror: partire piano, descrivere con efficacia il mondo nel quale si ambienta la storia e costruire le relazioni tra i personaggi. Poi irrompe il terrore. Puro, unico, incontenibile. Totale. La formula? Anche qui, quella del film. Un solo alieno come nemico, che spesso non si











vede. E che, quando compare, lascia il segno. Gli sviluppatori sono categorici, nell'illustrare le tre semplici regole di sopravvivenza di Alien: Isolation. Prima regola: l'Alien è letale, la chiave per sopravvivere è il sensore di movimento. Seconda regola: l'Alien vi dà la caccia, usando tutti i suoi acutissimi sensi. Può vedervi e può sentirvi, quindi fate molta attenzione. Infine, terza regola: il vostro obiettivo è sopravvivere, quindi muovetevi piano, con estrema cautela, accucciandovi a terra, nascondendovi e sporgendovi lentamente dalle vostre coperture. Fatelo e, forse, vivrete qualche ora in più. Dimenticate anche sola una regola e sarete carne morta in tempo zero.

L'Alien vi dà la caccia, usando tutti i suoi acutissimi sensi.

IMMERSIONE LETALE

Inutile dire che, a questo punto, il mio interesse è alle stelle. Penso alla release, fissata per fine 2014 su tutte le piattaforme (PS3, 360, PC, PS4 e One), e mi sembra già un'attesa insostenibile... poi ricordo, tutto a un tratto. C'è l'hands on del gioco, proprio oggi. Ebbene sì, popolo di Game Republic, The Creative Assembly e SEGA hanno deciso che, nonostante Alien: Isolation sia ancora molto distante dall'uscita, l'unico modo per farlo capire e apprezzare davvero sia farlo provare con mano. Mi alzo e mi dirigo alla postazione riservata per la nostra testata: si tratta di una Xbox One equipaggiata con maxi monitor e poltrona che vibra attaccata alla console... in pratica, un rumble da pad in versione avvolgente! Mi accomodo, indosso la cuffia



La tensione ci accompagnerà per tutta l'avventura.



Ogni singolo **stramaledetto dettaglio** è lì, a gridare la sua **appartenenza all'incubo** fantahorror forgiato **da Scott.**



e schiaccio start. Ed è allora che il terrore mi assale, quello stesso terrore che, da bambino, provai nel 1979 sprofondato sulla poltrona del cinema dove vidi il capolavoro di Ridley Scott. Sono in un settore della stazione spaziale e guardo il mondo dai begli occhi di Amanda Ripley, figlia di Ellen. Devo solo attraversare l'area e trovare il modo di uscire dalla porta pressurizzata. Però Ripley non è sola, questo mi è chiaro da subito. Avvolto dalla grafica next gen, sono nel mondo di Alien diventato realtà. Ogni singolo stramaledetto dettaglio è lì, a gridare la sua appartenenza all'incubo fantahorror forgiato da Scott. I neon che vanno e vengono, il bianco sporco di certe stanze, la tecnologia retrò da sci-fi Anni '70, il vapore, i macchinari rumorosi e angoscianti... Complici le musiche e gli effetti originali del film, percepisco una immobilità angosciante, la claustrofobica sensazione che qualcosa mi stia spiando, annusando, ascoltando. Cacciando. Mi acquatto al suolo e mi muovo piano, usando la torcia il meno possibile, voltandomi di continuo, mentre il battito del mio cuore aumenta. Dannazione, non è successo nulla e ho già paura. Lui... lui è vicino. Lo sento. Non ho armi, ma sollevo il rivelatore di movimento. Lo schermo verde flickera un po' ma funziona bene. Mi sposto furtivo, spostando con la pressione di un tasto dorsale il fuoco visivo dal rilevatore all'ambiente circostante. Non voglio sorprese. Faccio capolino da un'improvvisata copertura e avanzo. Bip... bip... bip... Eccolo, maledizione, deve essere davanti a me, poco spostato a sinistra, oltre quei macchinari che ho appena riattivato. Dove andare, dove? BIP! Si avvicina, il bastardo si avvicina! Mi sposto verso un armadietto e mi nascondo. Spio dalle fessure dell'anta. Ed è allora che lo vedo. L'Alien. Nero, sinuoso e inumano, lo xenomorfo disegnato da Giger è l'incarnazione della paura atavica, un concentrato di muta ferocia e puro istinto predatorio. Alto tre metri, l'Alien di



Alcuni dettagli fanno chiaramente riferimento all'immaginario sci-fi di fine anni settanta.

Alien:
estetica di un capolavoro assoluto

a cura di Ermanno Clucher



■ Svegliati dopo un lungo sonno per ritrovarsi dentro un incubo.

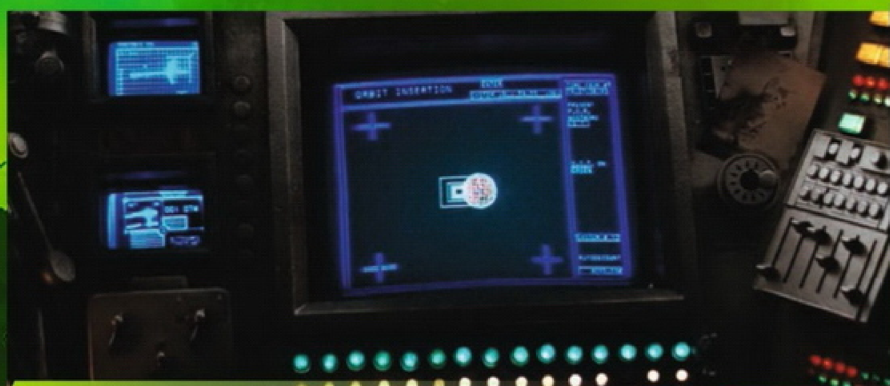


Al contrario di quel che si potrebbe pensare, l'uscita di Alien nel 1979 non fu accolta con unanime sostegno dalla critica, ma suscitò pareri contrastanti. Il film, divenuto poi un capostipite del cinema di fantascienza e non solo, narra il dirottamento dell'astronave da trasporto Nostromo, in rotta verso la Terra con a bordo il suo equipaggio (fra cui il comandante in seconda Ellen Ripley, interpretata da una strepitosa Sigourney Weaver), che viene richiamata da un segnale di aiuto proveniente da un pianeta vicino. La vicenda ruota quindi attorno al terrificante alieno xenomorfo abitante del pianeta, che ben presto comincia a sterminare l'equipaggio, in un clima di gotica claustrofobia. È proprio un'estetica diversa rispetto al passato a diventare una caratteristica portante del film: dalla fantascienza anni settanta, dominata dal pantone bianco puro delle Guerre Stellari di George Lucas, si passa a toni cupi e scuri, dove lo stesso bianco, qui appannaggio soltanto di alcune aree, diventa sporco, tendente al grigio.
Il tipo di fantascienza proposta in Alien diventa indicativo del

Il futuro **rappresentato in Alien** è popolato di **elaboratori** valvolari con **monitor** bicromatici.

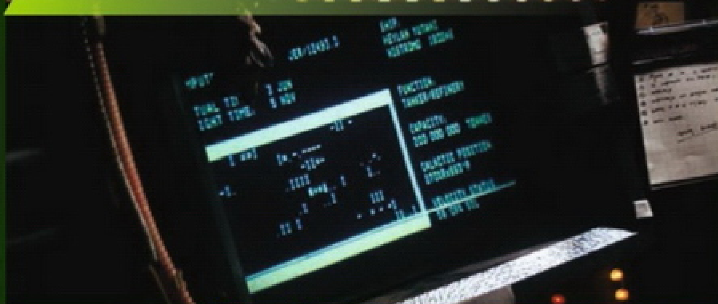


■ La tuta non ci proteggerà dalla vera minaccia spaziale.





Display e dispositivi sono tanto anacronistici quanto affascinanti per tutti i nostalgici della fantascienza d'altri tempi.



modo di immaginare il futuro (il film è ambientato nel 2122) sul finire degli anni settanta da parte del regista. Futuro che, come avviene spesso per i film di fantascienza, viene poi ampiamente superato dalla realtà. Ne sono una lampante testimonianza i computer: il futuro rappresentato in Alien è popolato di elaboratori valvolari con monitor bicromatici, come quello che funge da radar per individuare l'alieno o per quello per l'atterraggio sul pianeta. Il massimo a cui si spingono gli autori del film è una colorazione a 8 bit, e quasi sempre i computer sono contornati da plance di comando intasate di luci volte a trasmettere un'idea di complessità. L'impianto scenografico in Alien è un futuro dal sapore paradossalmente retrò e lo-fi, un futuro fatto di cavi scoperti e bulloni, di fumi che fuoriescono dalle pareti, ma che, al tempo stesso, fa coesistere computer basilari e il cervello elettronico pensante che controlla l'astronave chiamato "Madre", quasi in stile kubrickiano. Un futuro che mostra tubi criostatici per ipersonno e androidi come il pericoloso Ash, ma che non disdegna mai una lattina di birra o un pacchetto di sigarette. Un futuro, insomma, che continua a preferire un rudimentale lanciafiamme a una sfavillante pistola al plasma.

Isolation è reso come non lo è mai stato in un'opera interattiva. Mi tiro indietro con lo stick e trattengo il fiato con il dorsale mentre passa davanti al mio rifugio, protendendosi verso di me. Sono fottuto, penso. Invece no, si allontana. Aspetto qualche secondo e apro, spostandomi verso la porta che mi condurrà a una temporanea salvezza. Un passo, poi un altro. Sì, è vicina, posso farcela. Ma è la speranza a tradirmi. Vista la meta così prossima, mi alzo in piedi e cammino spedito. BIP, BIP, BIP! Oh Signore, mi ha visto! Mi volto e lo vedo, viene verso di me... corro anch'io in preda al panico, dirigendomi verso la porta... la vibrazione mi avvolge, il rumore è assordante... Forse posso- ah! Lo sguardo inclinato verso il basso mi mostra la coda dell'Alien che trafigge il mio corpo, sollevandomi da terra. Poi immagini concitate... le sue faci che grondano acido... GRIDO! Poi il buio. Vuoi ripartire dal checkpoint? Respiro, stendo le gambe. Sono sudato ed è inverno. Sento ancora in corpo l'adrenalina. E il forte sapore di un capolavoro annunciato.

DEBRIEFING

Completo la demo, breve (circa un'ora di gioco, a ritmo lento) ma intensissima, e mi dedico allo studio tour, in attesa di scambiare quattro chiacchiere con due membri del team, tra cui il direttore creativo. Ho modo di constatare quanto lavoro ci sia dietro il gioco e che attenzione alla qualità The Creative Assembly stia riservando a questo prodotto, che SEGA vuole perfetto. L'Alien, come scrivevo, è strepitoso. Grande, veloce e letale, è dotato di oltre 70 animazioni esclusive e di una I.A. sofisticata che gli permette di navigare l'ambiente in modo credibile e imprevedibile, dandovi la caccia come il perfetto predatore che è. Visivamente, poi, il gioco è pazzesco, e non solo tecnicamente. Artisticamente, infatti, il team ha lavorato sull'estetica del film del 1979, partendo dalla sua visione lo-fi della fantascienza, sporca, rumorosa e mai nitida e perfettamente funzionante. Tutto parte dal film, tutto, simboli e segnali inclusi. E ogni elemento del film è espanso in aree più vaste e complesse, ma sempre coerenti con l'art direction del team di Ridley Scott. In questo, lo studio di The Creative Assembly è meticoloso al limite del maniacale, anche a livello sonoro. Pensate che il team è andato a recuperare negli archivi della Fox di Los Angeles le registrazioni originali degli effetti sonori della pellicola. Il risultato, però, è sbalorditivo, con un armamentario auditivo che da solo è in grado di portarvi ai limiti di tensione sostenibili. In conclusione, Alien: Isolation sembra davvero l'incubo a occhi aperti di ogni fan di Alien o, più semplicemente, di atmosfere survival horror. Questo non è un FPS. E neanche un gioco come tanti. Questa è potenzialmente l'esperienza definitiva in campo di terrore interattivo. E credetemi, stavolta nello spazio tutti vi sentiranno urlare.



ANTEPRIME

MERRY GAMING

Babbo Natale per chi vi scrive, da bambino, era l'essenza del videogioco stesso. Inutile negarlo: spesso i miei genitori rimandavano alle festività familiari più costose dell'anno, tutte le pressanti richieste di un videogiocatore accanito e nel pieno della sua passione. Ricordo, sotto l'illuminato alberello (non artificiale) e il calore del camino di casa, alcuni dei più importanti simboli dell'intrattenimento elettronico. Il Game Boy grigio-topo con l'indimenticabile confezione di polistirolo che strizzava l'occhiolino a TRON; l'enorme pacco regalo che sovrastava tra tutti i suoi minuscoli fratelli, gonfio nella non indifferente mole del bundle senza tempo "nes+giocopersparareallеanatreconlazapper" (Duck Hunt); la piccola custodia anni novanta della prima Lara di Toby Gard, a malapena nascosta dalla carta regalo. Ma, ancora più nel cuore, rimangono i pomeriggi tra pandoro, torroni, joystick e cavi intrecciati. Forse, è scelta lungimirante freezzare l'industria del videogame durante simili giornate, tanto focalizzate sul momento dal volerne sapere ben poco, del futuro. Next gen o meno, il Natale è questione del momento. L'importante, è che abbiate passato tutti un buon Merry Gaming. E dato che starete leggendo queste righe con la befana alle vostre spalle, con una scia di carbone a prova di carie immediata, gettatevi pure nelle prossime pagine per dare una sbirciatina a ciò che verrà... che io rimarrò qui, vicino al camino. A caricare il mio revolver e abbattere anatre dai pixels daltonici.

Valerio Pastore



LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

inFamous: Second Son

CONCEPT ■ Il terzo capitolo di una singolare serie che unisce meccaniche da action, parkour e l'ampio respiro dei sand-box. Il tutto inserito in una storia a base di super poteri, che si plasma, almeno in parte, grazie alle azioni positive o negative del protagonista.

Presto nelle vostre mani sarà affidato il destino del secondo figlio dei conduit

Recentemente, il presidente capo esecutivo di Sony Computer Entertainment America, Jack Tretton, parlando dei prossimi titoli in arrivo su PlayStation 4, ha rivelato di essere estremamente eccitato per l'uscita del prossimo inFamous: Second Son. Secondo le sue parole si tratterà di un titolo impressionante che, grazie alla potenza del nuovo hardware PS4, stupirà realmente i videogiocatori. Tretton definisce quello di inFamous "un franchise grandioso" e noi, siamo d'accordo con lui. D'altro canto non stupisce che i primi complimenti e auguri verso il prossimo action-sand box di Sucker Punch, vengano proprio da Sony stessa. Il primo e il secondo capitolo, hanno contribuito non poco al successo di PlayStation 3, valorizzando il parco giochi con due perle davvero importanti per la generazione appena conclusa, confermandosi una delle esclusive di punta della macchina giapponese. I talentuosi Sucker Punch sono intenzionati a riproporre su PS4 tutti gli elementi cardine che hanno reso i precedenti capitoli così apprezzati e particolari, a cominciare proprio dal modo peculiare con cui sono riusciti a sfruttare il potenziale della macchina Sony. Ambientato ben sette lunghi anni dalla conclusione del secondo capitolo, lasciamo i panni dell'affezionato Cole, per vestire questa volta quelli del giovane ventiquattrenne Delsin Rowe. Le vicende di Delsin hanno come sfondo una grigia Seattle, e vedono i conduit ancora protagonisti della scena, rivelando come in passato un'altra visione del "superuomo" rispetto a quella classica fumettistica: più smaliziata, cupa e travagliata. Vi troverete da subito immersi in un clima discriminatorio e ostile nei vostri confronti. I conduit (persone con super poteri) sono il male e l'agenzia governativa DUP (Department of Unified Protection), vi si metterà contro per prevenire i catastrofici eventi che hanno avuto luogo a Empire City e New Marais (location del primo e secondo inFamous). Delsin non ha veri obiettivi nella vita e vive un po' ai margini della società, passando il suo tempo a realizzare graffiti nei muri della città. La situazione cambierà nel momento in cui l'oppressione e la persecuzione nei confronti dei conduit lo spingerà ad agire, cominciando un guerra urbana per i propri diritti e per la libertà. Esattamente come nei precedenti episodi, il plot porterà sia a situazioni positive in cui avrete la possibilità di fare del bene che altre in cui potrete se volete, agire anche senza scrupolo alcuno. Questo sarà lo scenario di inFamous: Second Son. Il gioco è un free roaming ambientato a Seattle, città completamente a nostra disposizione. Ovviamente la prima grossa differenza con inFamous 2 è l'aspetto grafico. L'architettura della città risulta solida e credibile, shader, texture, effetti di illuminazione, tutto sul nuovo hardware fa un salto di qualità, affascinando l'occhio del giocatore con una definizione altissima nonostante l'ampia portata spaziale dell'ambiente esplorabile. inFamous è da sempre un titolo fortemente votato all'azione, e anche in questo caso i caotici combattimenti con nemici più o meno umani la fanno da padrona. Il sistema di controllo non sembra molto diverso da quello di Cole e seppur la natura del potere iniziale di Delsin sia piuttosto diversa, possiamo riscontrare le stesse dinamiche a base di bombardamenti telecinetici, scariche di proiettili di fuoco, precisi colpi a bersagli distanti e ovviamente, mosse corpo a corpo per mettere KO gli avversari in modo molto

> "Governare le fiamme con Delsin dà luogo visivamente a effetti davvero convincenti che ben si prestano a dimostrare quali saranno i nuovi traguardi di PlayStation 4."

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS4
Origine: USA
Developer: Sucker Punch Productions
Publisher: Sony Computer Entertainment
Uscita: 21 marzo 2014
Giocatori: 1

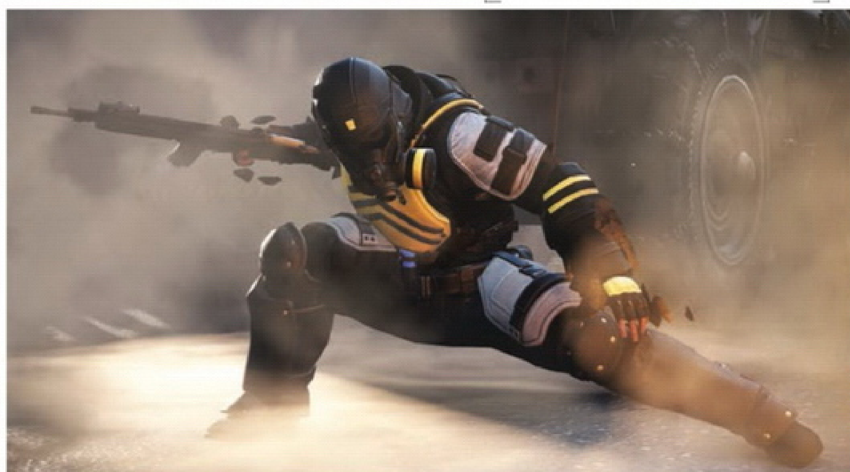
Profilo Sucker Punch Production

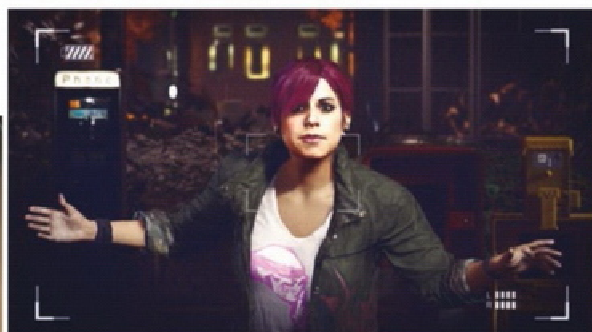
Fondata in America nel 1997 (più precisamente a Washington), Sucker Punch Productions rimane indipendente fino al 2011, sarà poi acquisita ufficialmente da Sony Computer Entertainment, anche se la collaborazione con il gigante giapponese era comunque già in esclusiva da 2000.

Storia Metal Gear Solid

Sly Racoon 2003 (PS2)
Sly 2: La banda dei ladri 2004 (PS2)
Sly 3: L'onore dei ladri 2005 (PS2)
InFamous 2009 (PS3)
InFamous 2 2011 (PS3)
InFamous: Festival of Blood 2011 (PS3)

Down: I soldati del DUP sono attrezzati contro i conduit e vi daranno parecchi problemi.















Up: Una pioggia di scintille ed effetti particellari incredibili: ecco la vera potenza di PS4



Left: I poteri di Delsin non saranno utili solo durante gli scontri a distanza ma potranno essere utilizzati anche per letali mosse corpo a corpo.

OLTRE I LIMITI

Tra le varie abilità di Delsin non mancano super mosse particolarmente utili e spettacolari, in grado di distruggere letteralmente l'ambiente intorno a voi e perfette per sbarazzarsi di tutti gli avversari in quelle particolari e fastidiose situazioni in cui il fuoco nemico vi circonda. Una di queste, vede il protagonista compiere un balzo verso il cielo per poi ripiombare a terra creando un'onda d'urto di fiamme che si ripercuote in tutta l'area circostante.

Davide Salvadori

Final Fantasy XV

CONCEPT ■ Il nuovo capitolo della celebre saga RPG, saltando con un balzo un'intera generazione di console, si presenta rinnovato, puntando a fondere la magia dei classici giochi di ruolo e l'adrenalina del più frenetico action.

Il ritorno di un titolo che sembrava ormai perduto, pronto a sbarcare sulle console next-gen!

Chi tra voi ricorda Final Fantasy Versus XIII? Si doveva trattare di un gioco legato all'universo di FF XIII che venne annunciato, di cui si parlò molto, e che poi finì nel dimenticatoio. Ma si era solo nascosto per un po': sta tornando infatti, bello come e più di come ce lo immaginavamo. Ma cos'è successo? Il game director Tetsuya Nomura ci ha confermato come il progetto di FFV XIII non fosse mai stato accantonato davvero: era solo troppo ambizioso, troppo grande e farcito con tante innovazioni, insomma troppo per essere efficacemente ospitato dai processori delle console attuali. Ma ora che la next-gen è sbarcata, il titolo in apparente letargica fase di sviluppo ha fatto uno scatto avanti, e si presenta non più come spin-off, ma come pilastro della serie principale, con un nuovo, altisonante nome: Final Fantasy XV. Stiamo già immaginando i vostri pensieri: che tipo di gioco può essere un gioco che si sente "stretto" dentro a signore console come sono quelle della attuale generazione, già di per sé mostri di potenza di calcolo? Quali sono queste innovazioni così grandiose? In un periodo di titoli adattati all'una e all'altra generazione, Final Fantasy XV si ergerà come un autentico purosangue dei giochi next-gen? Vediamo insieme come Square Enix, presentando la sua nuova creatura, può rispondere a queste lecite domande. Le immagini e i trailer distribuiti a riguardo ci presentano un titolo dalle tinte decisamente cupe, lontane dai colori brillanti e dai personaggi sorridenti degli ultimi capitoli, ricordando forse di più l'atmosfera che si respirava in quella ormai lontana, ma mai dimenticata Midgar, città iperindustriale con i suoi due livelli, il più popoloso dei quali viveva privato del cielo. Il protagonista, Noctis Lucis Caelum, è un ragazzo rassegnato a compiere un destino già scritto, senza possibilità di ribellione: discendente di una famiglia alquanto losca, Noctis è incaricato di custodire un artefatto, un cristallo, il cui potere è mantenere armonia ed equilibrio nel regno in cui lui vive. La nazione di Niflheim vuole però impadronirsi dell'oggetto, forse per motivi legati al loro inquietante culto religioso. Noctis e i suoi alleati dovranno così impedire che il cristallo venga loro sottratto. Al momento, queste sono le uniche informazioni che il developer ha lasciato trapelare, per quanto riguarda la trama. Molte più nozioni, invece, siamo riusciti a raccogliere per quanto riguarda il sistema di combattimento: con un coraggioso taglio al passato, FF XV propone una netta virata verso l'action, con combattimenti in tempo reale in cui sarà possibile muoversi per tutto lo schermo, gestire il gruppo composto da tre personaggi per volta in modo da scegliere l'attacco o la difesa, ma poi sarà veramente possibile sfruttare tutto lo spazio a disposizione, anche in verticale: se vedrete un appiglio utile, potrete sfruttarlo, usando la vostra arma a mo' di rampino, per raggiungere punti elevati o semplicemente per effettuare micidiali attacchi in picchiata, creando dinamiche che ricordano gli spettacolosi combattimenti di Final Fantasy: Advent Children. A seconda del tipo di arma equipaggiato, poi, i vostri personaggi potranno sfoggiare abilità diverse, e il potenziamento sia della squadra che dell'equipaggiamento vi permetterà di essere sempre più rapidi, efficaci e di sicuro effetto scenico. Noctis, poi, può contare su una particolarità non da poco: se riesce a lanciare la sua arma in un determinato punto dello scenario, può materializzarsi accanto ad essa, in un attimo. Ogni personaggio avrà un "potere speciale" tutto suo; tuttavia, ancora ci risulta poco chiara la gestione del completo team in battaglia: non è ancora chiaro, cioè, se il gamer potrà agire direttamente solo su Noctis, impartendo ordini agli altri che agiranno autonomamente, oppure se sarà possibile gestire fisicamente ciascun personaggio. Di sicuro sappiamo che i tre personaggi schierati potranno effettuare devastanti combinazioni, alternandosi armoniosamente per creare lunghe (e ci scommettiamo, efficaci) stringhe di attacchi senza sosta. Per quanto riguarda l'elemento esplorazione, sarà possibile visitare la mappa dell'intero mondo di gioco, in cui il giorno e la notte si alterneranno, con anche variazioni climatiche calcolate in tempo reale. La mappa sarà percorribile a bordo di velivoli, e oltre alla quest principale, avrà

> "FF XV sembra una novità assoluta nella serie di Square Enix"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PS4, XBoxOne**
Origine: Giappone
Developer: Square Enix
Publisher: Square Enix
Genere: GDR
Uscita: tba
Giocatori: 01

Profilo Serie Final Fantasy

La saga di Final Fantasy nacque nell'allora Squaresoft, sviluppatore giapponese, per idea di Hironobu Sakaguchi. Ci sono diverse opinioni riguardo la scelta del nome "Final Fantasy": una di queste racconta che la compagnia stava affrontando una crisi che rischiava di spezzarla, così le sue sorti vennero messe in gioco del 1987 per NES, Final Fantasy. Un'altra versione riguarderebbe Sakaguchi stesso, che avrebbe deciso di battezzare in tal modo il gioco poiché, se non avesse riscosso un buon successo, avrebbe segnato il suo abbandono dell'industria del videogame. Fortunatamente, il titolo riscosse così largo successo da risollevare le sorti di Square, che la omaggiò con la creazione di una saga ancora oggi molto amata e conosciuta.

Storia Square Enix

Final Fantasy XI
2002 (PC, PS2, Xbox)
Final Fantasy XII
2006 (PS2)
Final Fantasy XIII
2009 (PS3, XBox 360)
Final Fantasy XIV
2010 (PC)



■ Up: Pare proprio che Noctis avrà un nutrito arsenale su cui contare durante gli scontri!

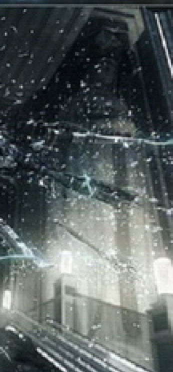
■ Down: Boss enormi, forti e cattivi! Chi si fa avanti?

L'ALBERO CHE DÀ BUON FRUTTO

Non solo FF XV è diventato tale dopo essere stato pensato come spin-off; pare proprio che altri titoli nasceranno da questo nuovo capitolo. Non si conoscono ulteriori informazioni, al momento, ma si capisce come Square Enix riponga la massima fiducia sul successo che FF XV riscuoterà una volta sul mercato. Sarà un titolo in grado di soddisfare i gusti sia degli amanti dei GDR che di quanti, amanti invece dell'azione frenetica, hanno ancora negli occhi le mirabolanti scene di Advent Children?

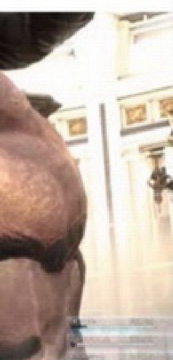


Up: Le magie sono un elemento che non può mancare in un buon Final Fantasy!



Down: Anche l'ambiente subirà dei danni durante i combattimenti, e ciò potrebbe costringervi a modificare strategia di lotta.















Sonia Sufflico

Tales of Symphonia Chronicles

CONCEPT JRPG molto classico, in cui si alternano l'esplorazione di dungeon e città alla necessità di risolvere ingegnosi rompicapo e combattimenti frenetici.

Remake di qualità: la nuova sfida di Namco Bandai

Se esiste un problema quando gli astri brillano troppo luminosi sta nel fatto che impediscono di vedere le altre stelle, meno luminose, certo, ma comunque e sicuramente degne di attenzione. Così nella nostra Europa, è raro veder approdare qualche JRPG degno di nota – per la gran parte arenatisi sulle coste del nuovo mondo – e si finisce per "accontentarsi" di titoli reali come Final Fantasy, senza sentire troppo il bisogno di cercare negli angoli più scuri. Sono passati più di dieci anni da quando Tales of Symphonia venne portato per la prima volta nel vecchio continente da Nintendo, che lo fece debuttare sul Gamecube: da allora, complici l'affascinante grafica in cell shading, le atmosfere da favola e le storie avvincenti, sono stati in molti ad appassionarsi alla serie. A questo si aggiunge sicuramente, soprattutto per quanto riguarda Tales of Graces f e Tales of Xillia, il merito di aver prodotto due titoli estremamente fedeli alla versione nipponica nonché delle collector's edition decisamente golose. La riedizione in HD di Tales of Symphonia e del seguito Dawn of the New World (due in uno, è sempre un piacere se le ore di gioco sono più di 90) usciranno in esclusiva per PlayStation 3, chiaro segno del fatto che Namco non ha ancora finito con le console della generazione appena passata. E di certo, non siamo qui per lamentarcene.

Come già accennato, i plot narrativi della saga di Tales of hanno sempre raggiunto livelli qualitativi decisamente alti. Per chi non avesse mai messo le mani sulle edizioni originali, ricordiamo che i protagonisti di Tales of Symphonia sono il giovane diciassettenne Lloyd e la leggiadra Colette, sua deliziosa amica. E sarà proprio lei a dare il via all'avventura, che vedrà i due impegnati in una lotta per il ripristino del Mana, vitale risorsa energetica per la sopravvivenza del mondo in cui vivono, Sylvarant. Nel sequel, ambientato diversi anni dopo le vicende del titolo originale, Sylvarant è apparentemente un mondo in pace. Ma la pace non dura mai a lungo (e i videogamer ringraziano sempre per questo) ed in questo caso non troviamo alcuna eccezione: una serie di cataclismi sconvolgeranno gli equilibri di quella terra favolosa, ed Emil, timido giovane, sarà costretto ad assistere alla morte dei propri genitori proprio per mano di Lloyd, protagonista del primo episodio. Ed saranno proprio tali cupi avvenimenti ad imporgli di avviarsi lungo la strada dell'avventura, investito del rango di Cavaliere di Ratatosk in compagnia della misteriosa Marta, per scongiurare nientemeno che l'apocalisse. Trattandosi di una seconda run, seppure in versione HD, ci si troverà davanti ad un sistema di combattimento decisamente meno versatile di quello che abbiamo potuto sperimentare con Xillia: dal Link System si tornerà al Multi-Line Linear Motion Battle System in ambiente tridimensionale ma con la possibilità di movimento limitata alla destra e alla sinistra. Il remake, sul piano del comparto grafico, risulta essere di buona qualità nonostante i limiti dell'hardware Gamecube appaiano da subito decisamente evidenti, soprattutto se confrontati con Xillia e Tales Of Graces f, prodotti per Wii prima di approdare sulla terza generazione della

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Namco Bandai
Publisher: Namco Bandai
Genere: Jrpg
Uscita: 28/02/2014
Giocatori: 1

Profilo Tales

Tales of si configura come una delle serie jrpg più conosciute al mondo. Attualmente si compone di 14 titoli principali più una serie decisamente corposa di spin-off e titoli secondari i cui i diversi protagonisti compaiono insieme, come nella serie Tales of the World o il più recente picchiaduro Tales of Vs.

Storia Tales

Tales of Phantasia **1995 (SNES)**
Tales of Destiny **1998 (PS)**
Tales of Legendia **2005 (PS2)**
Tales of Symphonia: Down of the New World **2009 (Wii)**
Tales of Hearts **2008 (DS)**
Tales Of Xillia **2011 (PS3)**



■ Down: Un passo indietro per il sistema di combattimento dell'ultimo remake di Namco Bandai, che farà retrocedere i giocatori dall'apprezzato Link System di Xillia al sorpassato Multi-Line Linear Motion Battle System.







"I plot narrativi della saga di Tales of hanno sempre raggiunto livelli qualitativi decisamente alti"

Right: La decisione di Namco più apprezzata per il suo nuovo titolo? Il doppiaggio audio disponibile in 2 lingue (inglese e giapponese) e la sottotitolatura in 4!



PER GLI APPASSIONATI, UN PICCOLO TESORO D'EDIZIONE

Confermato anche l'arrivo in Europa della Limited Edition, Hideo Baba ne ha finalmente svelato l'intero contenuto, anche se non il prezzo consigliato né le modalità di distribuzione. All'interno del box illustrato con artwork inediti dagli artisti dello Studio Ufotable, oltre al gioco potremo trovare 4 minifigure chibi dei protagonisti (Lloyd, Colette, Emil e Marta) e la colonna sonora completa di Sound Novel doppiata in inglese.

quelle riguardanti la grafica. Saranno infatti presenti le versioni, riarrangiate per l'occasione, dei brani originali: dall'opening della versione giapponese Starry Heavens (una piccola parte è stata inserita anche in uno dei trailer già rilasciati) e Ninin Sankyaky, pezzo d'apertura di Dawn of the New World. Altra conferma che ha fatto tirare un sospiro di sollievo e di piacere alla gran parte dei fan è la presenza del doppio audio giapponese/inglese e la completa localizzazione in italiano dei testi per entrambe i titoli. Sarà inoltre possibile switchare da una lingua all'altra con estrema facilità ed in qualsiasi momento, semplicemente attraverso il menù delle opzioni. In sostanza Tales of Symphonia Chronicles è, nonostante l'assenza praticamente totale di contenuti aggiuntivi e il miglioramento limitato esclusivamente ad alcuni aspetti tecnologici, una riedizione che gli appassionati della saga e del genere non dovrebbero lasciarsi sfuggire.
Gaia Cocchi

Jojo Bizzarre Adventure: All Star Battle

CONCEPT ■ La leggendaria serie manga di Hirohiko Araki trova la strada dei videogiochi grazie a CyberConnect2

Un picchiaduro assolutamente bizzarro

JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle si prepara ad approdare sul mercato europeo nel corso del 2014, per la gioia dei moltissimi fan della longeva serie manga omonima.
Il picchiaduro, in 3D, ricalca fedelmente i personaggi che hanno reso celebre il manga JoJo no Kimiyo na Boken, questo il nome originale, che fu pubblicato nel 1987 su una rivista locale chiamata Weekly Shonen Jump. Solo qualche anno dopo questo particolare manga arrivò in Italia con il nome di "Le bizzarre Avventure di JoJo" e fece registrare un ottimo successo di pubblico. A oggi l'opera del magaka Hirohiko Araki conta ben otto serie composte di 120 volumi, la storia è quella della famiglia Joestar. Ogni serie si sviluppa in epoche diverse ma tutti i protagonisti sono legati tra loro, non solo dal nome ma anche da un grado di parentela o da una forte amicizia. La vera scintilla di follia di questo manga risiede però nei poteri a disposizione dei personaggi, gli stand, che sono assolutamente tanto variegati quanto insani.
Lo sviluppo del gioco è stato affidato al team CyberConnect2, passato alla ribalta grazie all'enorme numero di produzioni riguardanti Naruto. Vista l'esperienza della software house, maturata con i giochi ispirati al manga di Masashi Kishimoto, aleggiava nell'aria un certo timore di vedere le stesse meccaniche di gioco ma con personaggi diversi. CyberConnect2 mette, però le cose in chiaro sin da subito e grazie a un pesante uso del cel-shanding e una miscela di tinte sfacciate, che richiamo in modo deciso l'opera cartacea originale, prende le distanze da quanto fatto con i lavori precedenti. Anche lo stile di combattimento, assolutamente dinamico e adrenalinico resta molto fedele al manga, così come marchio di fabbrica della softco. JoJo's Bizarre Adventure All Star Battle offre due modalità: la story mode, da giocare In singolo, e una modalità multiplayer.
Lo Story Mode segue le otto parti di cui si compone la serie e per ciascun combattimento bisognerà soddisfare determinate condizioni per andare avanti. La campagna è inoltre impreziosita dalla presenza di nomi del calibro di Toru Okawa, Yoji Ueda e Rober EO Speedwagon.
La modalità multiplayer, chiamata Campaign Mode, è giocabile online e permette di sbloccare oggetti in grado di personalizzare il proprio avatar. Ogni vittoria sarà premiata con una particolare moneta in game che permetterà di acquistare oggetti. Purtroppo qui arriva la parte dolente perché CyberConnect2 ha implementato le micro-transazioni con lo scopo di semplificare l'approccio con l'online. Sfortunatamente l'ombra del pay to win aleggia minacciosa nonostante le rassicurazioni da parte dei DEV che hanno garantito che gli upgrade saranno ottenibili tramite i match 1 vs 1.
Realizzare un picchiaduro presenta sempre il problema del bilanciamento, in special modo in un gioco come JoJo che fa della spettacolarità e dell'eccentricità delle mosse dei suoi molti protagonisti i suoi punti di forza. CyberConnect2 ha dovuto fare i conti con alcune lacune di compensazione nella versione giapponese del gioco, uscita lo scorso agosto, correndo al riparo rilasciando due aggiornamenti per rivedere alcuni bilanciamenti ma soprattutto per eliminare alcuni bug non proprio edificanti. Ovviamente tutti questi fix saranno presenti nella versione europea del gioco perciò, almeno in questo caso, il ritardo di pubblicazione ha giovato a tutti i giocatori del vecchio continente.
Il poco tempo a disposizione non ci ha permesso di studiare a fondo tutte le caratteristiche sia del sistema di controllo sia di quello di combattimento ma in ogni caso possiamo garantirvi che ci sono molti elementi di grande interesse come ad esempio la ricca scelta di personaggi, prelevati direttamente dall'intero arco narrativo del manga, messa a disposizione dei giocatori.
CyberConnect2 sembra comunque essere riuscita a creare un titolo in grado di miscelare in modo convincente

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Playstation 3
Origine: Giappone
Developer: CyberConnect2
Publisher: Namco Bandai Games
Genere: Picchiaduro
Uscita: primavera 2014
Giocatori: 1-2

Profilo dello Sviluppatore

Grazie agli ultimi successi come gli Ultimate Ninja Storm di Naruto, Tail Concerto o all'eccentrica serie .hack//., CyberConnect2 rappresenta una delle massima espressioni giapponese per quanto riguardo il genere picchiaduro. Nonostante i loro titoli non godano di una profondità eccelsa è innegabile che l'adrenalina e il ritmo che riescono a trasmettere è assolutamente di ottima fattura.

Storia CyberConnect2

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 **2010 (PS3, X360)**
Asura's Wrath **2012 (PS3, X360)**
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 **2013 (PS3, X360)**



■ Down: La resa grafica e la realizzazione dei personaggi sono fedeli a quanto visto nei manga di Hirohiko Araki, per la gioia dei molti fan che il fumetto ha saputo attirare.





■ Up: Spettacolarità, originalità e stile sono alla base di questo nuovo adattamento videoludico. Il team di CyberConnect2 ha fatto centro riuscendo a riprodurre tutto il glamour presente nel manga.

■ Left: In JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle saranno presenti personaggi provenienti da tutti gli archi narrativi che costituiscono il manga originale.





■ Down: Le micro-transazioni rischiano di sbilanciare il già precario bilanciamento della modalità multiplayer facendo deragliare JoJo verso la misera fine del pay to win.



QUESTIONE DI STILE

Il gioco ha uno stile di combattimento in 2D con personaggi cellshading 3D. Ogni personaggio ha un pulsante Style che ne determina lo stile di combattimento. Ad esempio Jotaro avrà come stile la Star Platinum mentre Joseph potrà utilizzare il Ripple. È possibile eseguire un "movimento elegante": il personaggio grazie ad una delle proprie pose potrà schivare completamente l'attacco, al costo di un po' di Gauge Guard.

Bruno Manzoni

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

CONCEPT ■ Con soli tredici giorni alla fine del Mondo, Square Enix riporta in campo Lightning nel tentativo di concludere la trilogia in grande stile.

Salvatori di anime, in gonnella.

Nonostante l'avvio criticato e, da un punto di vista quantitativo, parzialmente fallimentare della Fabula Nova Crystallis Final Fantasy, Square Enix porta avanti la collana di titoli del celebre franchise, e dopo aver pubblicato Final Fantasy XIII e XIII-2, si appresta a concludere definitivamente le vicende di Lightning in Lightning Returns: Final Fantasy XIII. Volendo analizzare la trilogia nella sua evoluzione, questo ultimo sforzo del team giapponese sembrerebbe essere anche il più promettente, complice un ascolto sempre maggiore delle critiche dei fan che ha portato dalla linearità del 2009 a quello che sembra essere un vasto open-world in questa terza iterazione. Nel graduale scioglimento del "comportamento ribelle" dei prequel, Lightning Returns vi rimetterà nei panni dell'eroina dai capelli rosa, in un'avventura ambientata ben 500 anni dopo la conclusione di XIII-2. Le vicende vi porteranno a Nova Chrysalia, un arcipelago formato da quattro grosse isole chiaramente modellate come continenti. Qui, Lightning sarà risvegliata dal dio Bhunivelze con il compito di salvare le anime degli esseri viventi dalla distruzione totale, causata dall'affioramento del chaos portato dal Valhalla nel resto del globo. Per questo motivo, la protagonista guadagnerà il titolo di "Savior", o "salvatrice di anime", effettuando un percorso che la sveglierà da un torpore caratteriale iniziale, evolvendone la personalità durante l'arco narrativo. Proprio l'apocalisse sarà al centro delle meccaniche di gioco, infatti, dopo le fasi introduttive sarete lasciati liberi di esplorare i quattro continenti come meglio crederete, considerando che un onnipresente "timer" segnerà l'ora X in cui l'umanità si estinguerà per sempre. Questo tempo sarà di sette giorni, ma si potrà estendere fino a tredici attraverso le attività secondarie, e nel gioco ogni giorno equivarrà a due ore reali. Seguendo solo la storia, la longevità, come da deduzione logica, si attesterà su circa ventiquattro ore, mentre le sub-quest e i vari tempi di attesa la faranno arrivare al doppio. Resta chiaro che non potrete completare ogni missione, a prescindere dalla natura; pertanto dovrebbe uscirne favorita la rigiocabilità, incentivata dalla possibilità di portare con se, ad ogni nuova partita, tutti gli oggetti rinvenuti nella campagna precedente. Ognuna delle isole, inoltre, cambierà totalmente le dominanze dell'atmosfera, e se Yusnaan avrà un clima festoso, nonostante la fine incombente, Luxerion tornerà alle sfumature dark del secondo capitolo, favorendo una trama più adulta con tanto di excursus stealth. Come da tradizione dell'universo Final Fantasy, anche in Lightning Returns il sistema di combattimento avrà grande rilievo, ponendosi inevitabilmente al centro dell'attenzione. In questa occasione, le battaglie saranno intrecciate a doppio filo con la personalizzazione dell'eroina, la quale promette alti livelli di espressione tattica, nonché estetica. Come molti di voi avranno capito, questa volta Lightning sarà l'unico personaggio giocabile disponibile, e si è quindi reso necessario un modo per variare l'approccio agli scontri, i quali sarebbero altrimenti divenuti monotoni in breve tempo. Il risultato è stata una serie di meccaniche sempre basate sull'ATB, ma con un approccio Action/RPG molto marcato. Dopo aver sfidato un nemico a singolar tenzone, colpendolo letteralmente durante l'esplorazione, verrete catapultati sul terreno di scontro, sul quale la protagonista potrà muoversi liberamente, grazie all'uso della levetta analogica sinistra. Ogni azione sarà mappabile sui tasti frontali, e verrà eseguito istantaneamente finché la barra ATB non sarà prosciugata. I combattimenti avranno grande varietà tattica grazie al sistema chiamato "Schema", con cui l'eroina potrà scegliere fra vari abiti, chiamati garb, capaci di modificare

> "Anche in Lightning Returns il sistema di combattimento avrà grande rilievo, ponendosi inevitabilmente al centro dell'attenzione"

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox360
Origine: Giappone
Developer: Square Enix
Publisher: Square Enix
Genere: JRPG con elementi Action
Uscita: 14 Febbraio 2014
Giocatori: 1

Profilo Fabula Nova Crystallis

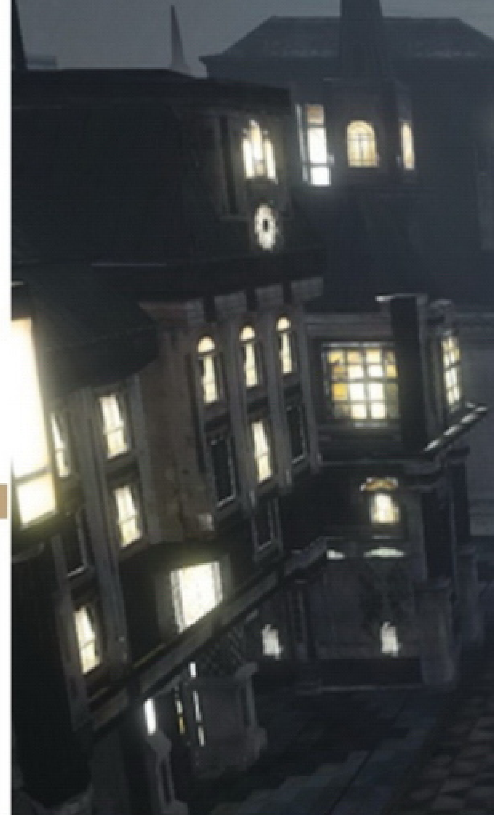
La Fabula Nova Crystallis Final Fantasy è una serie di videogiochi prodotta e pubblicata da Square Enix. Prende il nome dal concetto dei "cristalli", incontrato per la prima volta quando la serie Final Fantasy ebbe inizio, e modificato radicalmente per l'occasione (Da qui "Fabula Nova"). I titoli facenti parte di questa "collana", hanno personaggi, mondi, e storie differenti, ma condividono una mitologia di fondo comune. Ad aprire "le danze" è stato Final Fantasy XIII nel 2009.

Storia Fabula Nova Crystallis

Final Fantasy XIII
2009 (PS3, X360)

Final Fantasy Type-0
2011 (PSP)

Final Fantasy XIII-2
2011 (PS3, X360)









■ **Up:** Ovviamente anche in Lightning Returns vi sarà un ritorno di determinati personaggi. Noel e Lightning, per esempio, dovranno scontrarsi a un certo punto della storia.

LA COMMISSIONE

In seguito ai problemi avuti dal franchise negli ultimi anni, e per preservare il retaggio storico di una serie entrata nella leggende dell'industria dei videogames, Square Enix ha recentemente formato la "Final Fantasy Committee". Essa consiste in una commissione di personaggi legati al marchio, incaricati di valutare la qualità di un gioco al fine da evitare il declino della saga. Essi sono: Naoki Yoshida, Hajime Tabata, Motomu Toriyama e Yoshinori Kitase. Grande assente Tetsuya Nomura, storico character designer di Final Fantasy.

Up: Il mondo cambierà a seconda delle ore e dei giorni, mentre le fasi notturne celeranno pericoli maggiori, come mostri fra le strade delle città.

Down: Nonostante i grandi cambiamenti, il titolo continuerà ad attingere a piene mani dal lore di Final Fantasy, sfruttando i classici nomi di item e magie, nonché delle musiche "storiche". Quello in foto, per esempio, è un Behemot.

Right: Questo è "Schema", il sistema di personalizzazione di Lightning che oltre a farvi cambiare e modificare i garb, vi permetterà anche di "colorare" ogni armatura a piacimento.

Giulio Pratola





■ Left: Le piante carnivore sono ancora una volta la tipologia di personaggio più versatile e utile del gioco. E questa volta sono ancora più arrabbiate!

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

■ Up: Tra le fila delle piante troverete lo Sparasemi, capace di colpire a distanza un nemico a discapito della potenza, il Girasole con le sue abilità di curatore, il Cactus nelle sue vesti da cecchino e infine la celebre pianta carnivora. In quelle degli zombie troviamo invece lo Scienziato, il Soldato, il Meccanico e l'All Star... più qualche gradevole sorpresa.

CONCEPT ■ La guerra infinita tra vegetali e non morti valica l'universo mobile e approda direttamente sulle ammiraglie Microsoft.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox One, Xbox 360
Origine: Seattle
Developer: PopCap Games
Publisher: Electronic Arts
Genere: Tower Defense/TPS
Uscita: 18 febbraio 2014
Giocatori: 24

Profilo Popcap Games

PopCap Games debutta nel mercato dei videogiochi nel 2001 con il gioco Bejeweled, ricevendo a sorpresa un premio dalla Computer Gaming Wall of Wame. E solo dopo l'ottimo Peggle e in particolare con l'uscita di Plants Vs. Zombies su iPhone che PopCap raggiunge il successo di massa affermandosi come una delle più importanti realtà di sviluppo del mobile gaming.

Storia Popcap Games

Bejeweled
2001 (PC, Android)

Peggle
2007 (PC, Nintendo DS, iPhone, Xbox Live, PSN)

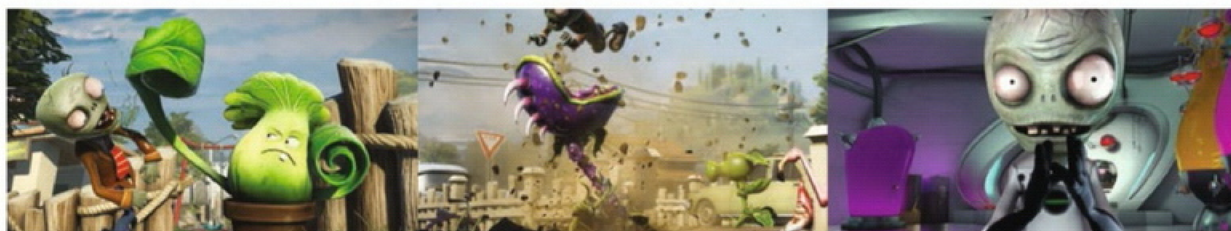
Plants Vs. Zombies
2009 (PC, Mac, iOS, Android, Nintendo DS, PS Vita, Steam, Xbox Live, PSN)

Plants Vs. Zombies 2: It's About Time
2013(iOS, Android)

ALTRIMENTI CI ARRABBIAMO...

Plants vs. Zombies è ancora oggi uno dei titoli più scaricati del mercato mobile, un nome che insieme a Angry Birds e Temple Run forma la triade simbolica dell'attuale potere economico di questo settore dell'industria. Che PopCap varcasse i confini di tablet e smartphone nel breve tempo, visto i riscontri positivi ottenuti con questa serie, era dunque prevedibile. Prodotto da Electronic Arts, Plants Vs. Zombies: Garden Warfare sarà il primo titolo del noto tower defense a giungere in esclusiva sul mercato console, e più esattamente sui sistemi Microsoft Xbox One e Xbox 360. Il titolo presenterà molte delle caratteristiche già note ai fan, questa volta però incastonare in un gameplay che scimmiotta le grandi produzioni tripla A, in primis la serie di Call of Duty, a cui il titolo fa evidente rifermento in termini parodistici. Dopo la presentazione ufficiale all'E3 di Los Angeles, tuttavia, non abbiamo più avuto notizie rilevanti sul gioco, e persino alla kermesse di Colonia della recente Gamescom il titolo PopCap era assente. Nonostante la scarsità di informazioni siamo riusciti lo stesso a scovare qualche notizia sul gioco e a capire qualcosa in più sulle dinamiche che lo caratterizzano. Per prima cosa è bene precisare che Plants Vs. Zombies: Garden Warfare è più uno sparatutto che il gioco che tutti noi conosciamo. Il giocatore deve scegliere una fazione con cui schierarsi e poi niente altro che affrontare gli avversari in una serie di serratissimi deatmatch online, in uno shooter in terza persona con tutti i connotati al posto giusto. Ogni vegetale sarà armato fino ai denti per affrontare orde di zombie famelici ancora più cattivi che in passato: le piante del gioco, infatti, contrariamente allo spirito originale della serie, saranno infatti molto più votate all'attacco che alla difesa, anche se in generale continueranno a mantenere un atteggiamento più attendista e riflessivo rispetto agli zombie. In totale ci saranno quattro personaggi per fazione, ognuno ovviamente con delle caratteristiche proprie che risulteranno fondamentali nella pianificazione della miglior strategia di attacco o di difesa. In questo senso PopCap ha lasciato intatta la componente tattica dei giochi originali, riuscendo nell'impresa di non snaturarla del tutto anche con la nuova deriva action. Plants Vs. Zombies: Garden Warfare sembra convincere anche in assenza quasi totale delle meccaniche classiche della serie, ma per sapere se le piante ci piacciano più guerrafondaie che pacifiste, toccherà aspettare inevitabilmente l'uscita del gioco.

Davide Panetta



INFORMAZIONI

Dettagli

Formati:PS3, Xbox 360, PC
Origine: Stati Uniti
Publisher: Blizzard Entertainment
Developer: Blizzard Entertainment
Genere: Hero Brawler
Uscita: TBA
Giocatori: 1 (Multiplayer online)

Profilo Blizzard Entertainment

Blizzard ha da sempre dettato legge nel genere MOBA. A partire da WoW fino ad arrivare a Diablo, i giochi della software house americana hanno sempre riscosso un successo planetario. Anche se il team è restio a classificarlo sotto tale genere è evidente come HOTS sia legato alle origini dello sviluppatore. Blizzard si appresta al primo gioco auto-celebrativo caratterizzato dagli eroi che hanno fatto il successo della società.

Storia AIRTIGHT GAMES

Heroes of the Storm

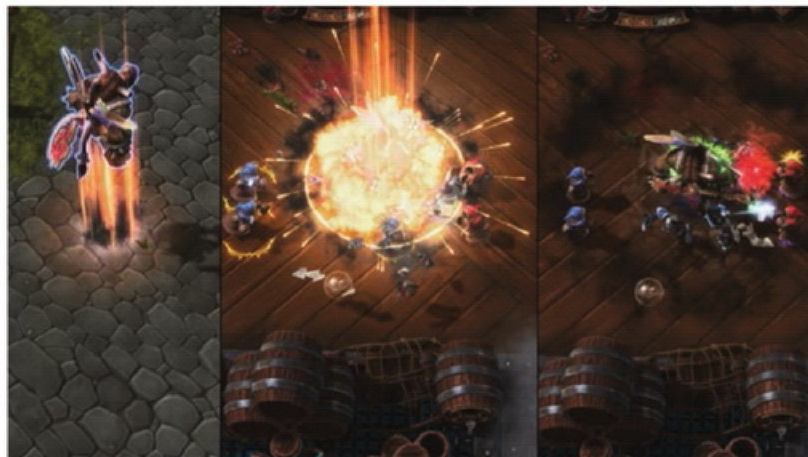
CONCEPT ■ Un Hero Brawler dove il gioco di squadra è fondamentale

■ **Up:** Il team mantiene uno stretto riserbo sulla trama, tant'è che salvo la morte del protagonista non ci è stato dato sapere altro. Chi è il killer? Perché lo stiamo seguendo? Quali connessioni ci sono con il misterioso Dusk?

Blizzard chiama a raccolta tutto il suo roster!

Se siete cresciuti a pane e MOBA o semplicemente siete fan di tutti i titoli pubblicati da Blizzard, beh Heroes of the Storm è un titolo che non potrete sicuramente farvi scappare. Il team di sviluppo parla di questo gioco chiamandolo un Hero Brawler e sgravandolo da generi come MOBA o Action RTS. Secondo Blizzard Entertainment, questo titolo presenta qualche caratteristica in più che lo differenzia dai multiplayer online canonici. Heroes of the Storm è un Free to Play Online dove i protagonisti del gioco sono gli stessi eroi che hanno portato la software house americana al successo. Dallo stesso Diablo in persona fino a Jim Rayorn di Starcraft sarà possibile prendere il controllo di molti dei personaggi incontrati nei più famosi titoli di Blizzard. Attualmente si parla di 18 eroi giocabili, ognuno con caratteristiche e difficoltà di utilizzo ben distinte, spiegate dettagliatamente nel menù di selezione. Sostanzialmente il roster dei personaggi è divisibile in quattro classi: gli assassini capaci di infliggere ingenti danni silenziosamente, i guerrieri più dediti alle battaglie da mischia, gli eroi da supporto in grado di fornire aiuti alla squadra e infine gli specialisti dotati di abilità speciali che influiscono sulla forza del team. Proprio sul team punta molto Heroes of the Storm. Lo stile di gioco premia molto la collettività, addirittura il sistema di leveling non sarà settato su un singolo personaggio, ma l'esperienza acquisita andrà distribuita a tutti i membri della squadra, i quali saliranno di livello insieme ai propri commilitoni. Le partite a HotS sono relativamente brevi e ricche di azione, in media si attestano su combattimenti da 30 minuti. Lo scenario di questi scontri sono i Battleground, una serie di mappe ben contestualizzate che influenzano in maniera attiva il gameplay, rendendo ogni partita diversa dalle precedenti. Ogni mondo di gioco è ricco di dettagli, così come lo sono i guerrieri di Heroes of the Storm. Le immagini del gioco non raggiungono gli eccelsi standard del trailer in computer grafica pubblicato da Blizzard, ma il team artistico ha lavorato sapientemente per fornire un esperienza visiva molto gradevole. Lo stile grafico si presenta piuttosto simile a quello visto in Diablo III, ma con colori molto più vivaci e contrastanti. Heroes of the Storm sarà sicuramente un must to have per tutti i seguaci di Blizzard, anche i fan di League of Legends troveranno il titolo molto interessante. HotS potrebbe anche essere un simpatico modo per introdurre i neofiti nell'universo Blizzard, ricco di molti altri titoli degni di essere giocati.

Luca Dellapiazza



■ **Up:** Alcuni personaggio saranno in grado di caricare un forte attacco in grado di colpire i nemici intorno a voi. Un modo veloce e comodo per liberarsi dalla morsa avversaria.



INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, PS4
Origine: Giappone
Developer: Arc System Works Team Red
Publisher: Sega
Genere: Arcade
Uscita: 2014
Giocatori: Single e Multiplayer

Profilo sviluppatore

Arc System Works è una casa di sviluppo Giapponese con sede a Yokohama, fondata nel 1988 da Minoru Kidooka. Famosa per i suoi grandiosi picchiaduro in 2D, Guilty Gear e Blazblue, ha dedicato anche un ottimo gioco al mitico Hokuto No Ken in tempi non sospetti.

Storia Arc System Works

Guilty Gear
1998 (PS1)

Guilty Gear X
2000 (Arcade)

Guilty Gear Dust Strikers
2006 (Nintendo DS)

Guilty Gear Judgment
2006 (PSP)

Guilty Gear 2: Overture
2007 (Xbox 360)

Guilty Gear Xrd
2014 (PS3, PS4)

Guilty Gears Xrd

CONCEPT ■ Ossa rotte, mosse speciali, pugni e calci. Nulla di nuovo? Rifatevi gli occhi con Guilty Gears Xrd.

■ **Up:** Ancora non conosciamo il roster completo dei personaggi, sappiamo però che vedremo il ritorno di molte vecchie glorie e l'arrivo di un nuovo pg, Badman!

Preparate le bistecche, i lividi non vi lasceranno dormire la notte!

Vediamo di sfatare un falso mito. I picchiaduro non sono fatti di tasti pigiati a caso, personaggi stereotipati e combo impossibili per i nostri poveri polpastrelli. Certo, nell'ultimo decennio ne abbiamo visti a bizzeffe, ma di certo, non è ancora giunto il canto del cigno di questo fantastico genere. A rigor di logica verrebbe da pensare: "Dopo tutti questi anni, cosa può offrirci di nuovo una ricetta condita in tutte le salse possibili e immaginabili?". Il ritorno in grande stile di Guilty Gear è pronto a darvi la risposta. In primis, è doveroso precisare che per rinnovare non è per forza necessario dimenticare. L'obiettivo di Guilty Gear è quello di unire armoniosamente le meccaniche storiche che ne hanno fatto la fortuna, a una nuova dimensione, più moderna, delle scazzottate videoludiche. La complessità delle combo farà da padrona, supportata dal vecchio layout di tasti e dagli storici Dust Attack che vi permetteranno di iniziare una combo, la quale, potrà continuare anche una volta che sarete in aria. Badate bene che non potrete solamente distribuire calci e pugni: la difesa è fondamentale! A preservare la vostra preziosa barra vitale ci penserà la Faultless Defense, una guardia speciale, particolarmente utile se usata in salto, che annulla il danno in parata. In più, grazie al supporto della Tension Bar, porta i colpi a distanziare tra loro i combattenti. Insomma, una vera e propria manna dal cielo! Rimane il Roman Cancel, annulla il tempo di recupero di una mossa, sparisce il False Roman Cancel e fa capolino il Blitz Shield, uno scudo istantaneo che respinge il vostro avversario lasciandolo inerme per qualche secondo, dandovi così l'occasione di maciullare il vostro avversario al modico prezzo del 25% della barra Tension. Botte a parte, diamo un'occhiata più da vicino al comparto grafico. Se da un lato regna sovrana l'impostazione tipica di un manga giapponese, dall'altro la veste grafica compie il passo doveroso verso la terza dimensione, senza risultare stucchevole e mantenendo quel dolce gusto retro, tipico dei cabinati arcade che tanto ci hanno fatto sognare svariati anni or sono. L'adrenalinica impostazione del gioco resta invariata, ma non solo, si espande e si evolve sfruttando lo spazio. Si sposa al meglio con la meticolosa cura per i dettagli e con un uso delle telecamere, durante alcune super mosse, tanto squisitamente cinematografico quanto inaspettato. La tipica espressione "old but gold" calza a pennello l'ultimo capitolo di Guilty Gear, aggiungendogli, però, un accento moderno che lo rende un medley (quasi) perfetto.

Mauro Indini



■ **Up:** Vi sareste mai immaginati delle inquadrature così spettacolari in un capitolo di Guilty Gear?

FREE TO



FIGHT



a cura di
Davide Salvadori

I PICCHIADURO SI REINVENTANO PER LA SOPRAVVIVENZA!

IL CASO

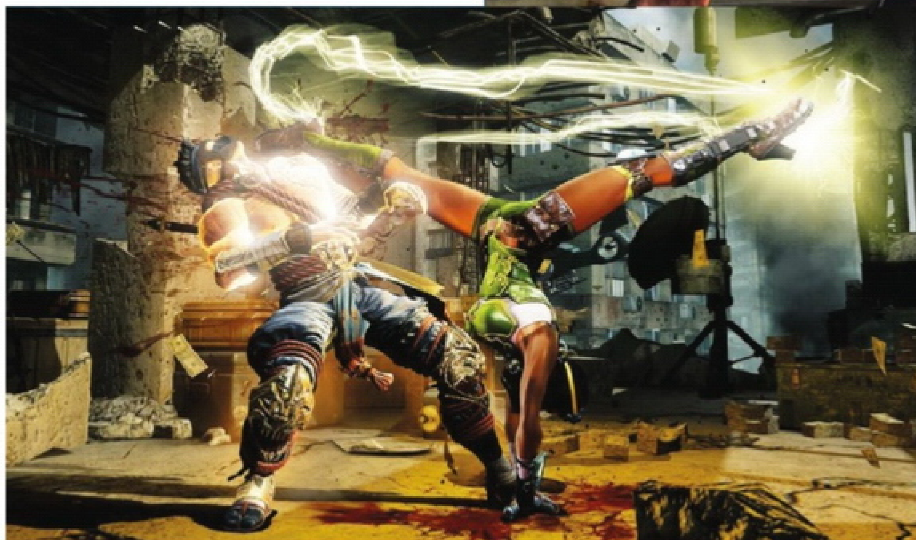
Prossimamente sarà pubblicato Soul Calibur Lost Swords, nuovo capitolo della celebre saga di combattimenti all'arma bianca di Namco Bandai. Nulla di strano fin qui: da che mondo e mondo, reiterazioni di saghe di successo si sono susseguite regolarmente lungo la storia dei videogiochi, specie nel campo dei picchiaduro, genere molto predisposto a continue ottimizzazioni delle meccaniche di gioco. La formula di distribuzione adottata per gli ultimi esponenti, e abbracciata con convinzione in primis proprio dalla casa giapponese in cui lavora Harada-san, è però profondamente cambiata rispetto al passato. Soul Calibur Lost Swords infatti, sarà solo l'ultimo tra i picchiaduro distribuiti in free-to-play sulla scia di un trend che non accenna a perder colpi. Le ragioni sono presto intuite: esclusi (almeno in parte come vedremo in seguito) altisonanti titoli come Street Fighter 4 e Mortal Kombat il cui nome leggendario basta da solo a provvedere alla loro diffusione (meriti ludici a parte), la maggior parte delle software house che hanno dato i natali a titoli come Tekken, Dead or Alive e lo stesso Soul Calibur, tentano una nuova strada per poter sopravvivere in un mondo che, in linea di massima, li calcola sempre meno. Non si fraintenda però, lo zoccolo degli appassionati rimane saldo ancorato agli stick senza rischio di estinzione, ma probabilmente alla maggior parte dei produttori questo non basta e per dare significato alla commercializzazione dell'ennesimo episodio, sono costretti ad approcciarsi con nuove modalità al videogiocatore. Tutto sommato, i picchiaduro di prestano a una distribuzione a "bocconi", composti per loro natura da tanti "pezzi" (personaggi-stage-modalità) indipendenti tra loro e facilmente scindibili senza snaturare la meccanica di gioco (ma bensì renderla "semplicemente" incompleta). E allora perché correre il rischio di una scelta commerciale oggi come oggi infruttuosa? Meglio sperimentare l'attrattiva del proprio titolo servendolo gratuitamente, cercando la migliore alchimia di elementi che possano portare poi il giocatore a non farsi bastare quello che viene proposto, e quindi sganciare moneta sonante.

PICCHIADURO FAI DA TE

Il miglior modo per arrivare a una "fidelizzazione del cliente" è ancora da scoprire. Per riportare in auge il nome di Killer Instinct, Microsoft, con una scelta azzardata ma ponderata allo stesso tempo, regala solo un piccolo assaggio dell'atteso remake del brutale beat'em up per Xbox One. Lobb stesso lo definisce "la demo più generosa di sempre". poter provare un personaggio solo e sperare che convinca l'acquisto di un altro pacchetto di personaggi, è effettivamente una scelta estrema. Il giocatore ha il vantaggio di poter comporre il proprio roster personale, comprando solo i personaggi più interessati, ma rischia di perdere la motivazione all'investimento se malauguratamente il personaggio free non convincesse il giocatore. Ma va considerato che parliamo del primo picchiaduro netx-gen e soprattutto prima iterazione della serie in epoca moderna: l'appetibilità di Killer Instinct su più fronti motiva una scelta decisamente calcolata. Prima di Double Helix, Namco, parallelamente alla pubblicazione delle versioni retail di Tekken Tag 2, lancia nello store digitale Tekken Revolution, episodio free-to-play della serie, cercando di creare una propria fanbase spingendo sul concetto più etereo di "partita" (molto amarcord e legato a momenti "da sala giochi") che di gioco fisico e completo. Scaricando Revolution avremo accesso a un numero di personaggi limitato e 5 gettoni da poter spendere per giocare, che si rigenerano al ritmo di uno ogni venti minuti. Naturalmente in questo caso l'utenza pagante avrà la possibilità di comprare gettoni in più, accedere a potenziamenti più veloci, vestiti, personaggi e quant'altro. Concettualmente la formula regge: un buon prodotto di partenza, limitato (manca il versus locale, molti elementi, personaggi ecc.) ma libero, che tutti possono provare. E proprio nell'immediatezza dell'offerta si nasconde il duplice benefit dei picchiaduro free-to-play. Da una parte i download smisurati, anche da parte del più occasionale giocatore curioso, garantiscono server sempre popolati e in grado di mantenere vivida e costante la scena competitiva. Dall'altra lo stesso fenomeno consente agli sviluppatori di avere maggior probabilità di tornaconto su tutta quella fetta di pubblico che deciderà di approfondire l'esperienza acquistando qualche features aggiuntiva.



Vincendo una partita a Tekken Revolution, si ottiene un Premium Ticket, utile a proseguire il gioco. Come succedeva nelle vecchie sale giochi, i più bravi rendono ogni gettone eterno.



Orchid è una delle ultime arrivate e si unisce alle danze in Killer Instinct elargendo sonori schiaffi a tutti i contendenti senza troppi complimenti.



Un piede in due scarpe

■ Anche Capcom crede nel free to play, lo testimonia la grossa curiosità che circonda il futuro adventure fantasy Deep Down. Ma nessun picchiaduro free-to-play è mai uscito dalla casa di Osaka. In realtà pur mantenendo la tradizione del pacchetto completo, esempi come il mezzo roster a pagamento in Street Fighter vs Tekken e i diversi aggiornamenti di Street Fighter 4 contribuiscono comunque a "spezzettare" l'esperienza speculando sui canali digital. Spesso questi add-on rompono anche sottili equilibri. Aggiungere troppi personaggi incide negativamente sul bilanciamento offensivo e difensivo generale, che diventa sempre più difficile da gestire per gli sviluppatori.



Pionieri di una nuova era

È stato imprevedibilmente Virtual Fighter ad aprire le danze del "due costi due misure" proponendo due versioni del suo quinto capitolo, una più economica e priva di alcune features, solo per vie digitali, e una completa a prezzo regolare. Successivamente Namco con ancora in canna un ottimo Tekken Tag Tournament 2 decide di lanciare con Tekken Revolution la prima vera esperienza di botte gratuite, seguita a ruota da Tecmo che propone in rapida sucessione 3 versioni di Dead or Alive 5 ultima delle quali basata su microtransazioni. Assimilato il meccanismo, Microsoft lancia un Killer Instinct monco, ma espandibile a proprio piacimento. La palla torna ora a Namco e Soul Calibur Lost Sword, che introdurrà caratteristiche innovative per il genere, come il crafting di armi e il focus sul giocatore singolo. Snaturamento o evoluzione, ai posteri l'ardua sentenza.



L'ATRA FACCIA DEL GETTONE

Degli oltre due milioni di download di Tekken Revolution però, quanti sono diventati veramente giocatori assidui che continuano a occupare i server del gioco? Con precisione non si può dire, ma il fatto che con Soul Calibur Lost Swords, il team cambi completamente registro, incentivando una sorta di progressione più legata al single player che al multy, la dice lunga su quanto sia difficile trovare la formula perfetta. Quello che ne soffre di più solitamente, è il bilanciamento tra i personaggi e meccaniche di gioco. I free to play incentivano al gioco con facili gratifiche legate quasi completamente al tempo dedicato loro e non all'abilità personale. Torniamo a Tekken Revolution: la costanza garantisce un automatico potenziamento degli attributi del personaggio quando in origine essa era finalizzata esclusivamente alla padronanza e al perfezionamento del proprio modo di giocare. Questo svilisce completamente gli equilibri offensivi e difensivi tra un combattente e l'altro che ogni saga di picchiaduro cerca generalmente di raggiungere maturando episodio dopo episodio. Dead or Alive: Core Fighters sceglie una strada differente, apparentemente migliore. Esclusivamente dedicato all'online, Core Fighters introduce il roster "periodico" (il gioco rende disponibili a rotazione due personaggi a settimana), e preclude solo l'accesso a paccottiglia e personalizzazioni frivole. Anche in questo caso però molto sottilmente, la generosa offerta di Tecmo sfavorisce il vecchio modus operandi dell'appassionato. Spezza il legame unico e univoco con il proprio alter ego preferito, quello che grazie all'approfondimento di uno stile rivela tutto il gioco in un unico personaggio. Trattandosi forse del meno tecnico tra i picchiaduro odierni, passare da uno stile all'altro per puro svago in Dead Or Alive è meno limitativo che in altri e più severi esponenti, ma viene da chiedersi comunque quanto l'esperienza di gioco tenda a una sempre maggiore superficialità, oltre che accessibilità. Il genere più hardcore dei videogiochi si riduce cosi a consumistica fruizione usa e getta, tesa solo ad aumentare il più possibile le probabilità di incorrere in giocatori paganti incuriositi dal setting del gioco? Non esattamente, o meglio, non solo, oggi come oggi le versioni "leggere e gratis" accompagnano e non sostituiscono le loro controparti tradizionalmente complete, fortificando la diffusione dei diversi concept e cercando di espandere gli appassionati delle stesse.

I picchiaduro free-to.play quindi, più o meno consciamente, contribuiscono alla propria salvaguardia. Quando si dice unire l'utile al dilettevole...

In Tekken Revolution è possibile potenziare le singole caratteristiche di ogni personaggio. In un certo senso, per il genere, questa è una vera rivoluzione.



Due Avventure un Solo Eroe

Kojima estende gli spazi del gioco e della narrazione dettando nuovi canoni per la serie più famosa di Konami.

a cura di **Luca Dellapiazza**

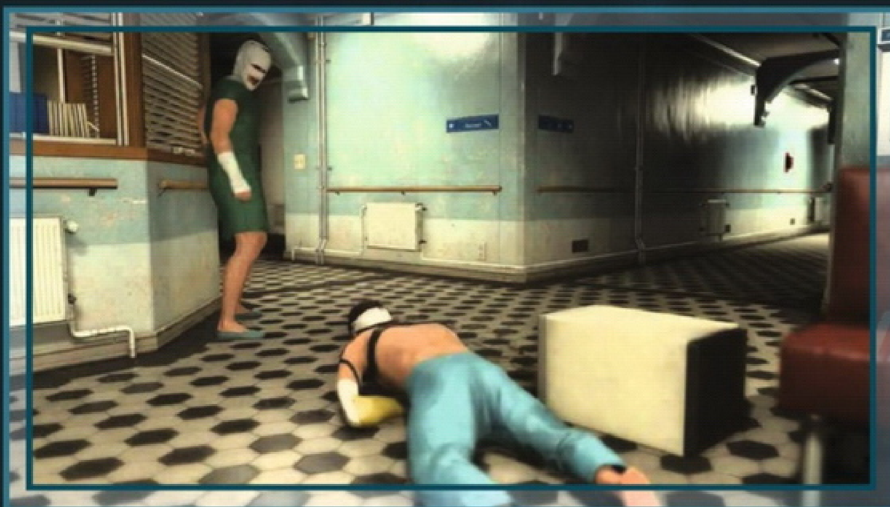


"L'unica cosa che posso dire per certo è che non sarò in grado di mandare avanti Metal Gear per altri 25 anni. Ma comunque, considerati i talenti alla guida del progetto che si aggiungono ad ogni nuovo episodio, posso facilmente immaginare un mondo in cui, fra 25 anni, il franchise stia ancora proseguendo."

Ancora una volta Hideo Kojima parla del suo futuro senza Metal Gear. Parla del futuro di Metal Gear senza Kojima. The Phantom Pain, con il suo prologo Ground Zeroes getta le basi per il futuro della serie. Sconvolgono in qualche modo i canoni tradizionali che hanno costruito i titoli del passato. Elevano all'ennesima potenza i fondamentali del genere stealth e offrono al giocatore una libertà mai vista prima nell'intera saga. Un gioco più che mai realistico e vicino alla cinematografia, dove le decisioni prese dal giocatore potranno essere tanto variegate quanto decisive. Metal Gear V si prepara ad essere uno dei titoli migliori della serie. Si prepara ad essere il capostipite di un nuovo modo di concepire l'universo stesso creato da Kojima.

UN RITORNO IN DUE FASI

Finalmente molte bende che avvolgevano il gioco sono state tolte e ben presto il mondo intero potrà mettere le mani sul nuovo Metal Gear Solid V. O almeno sul prologo. Dopo una lunga attesa, passata per trailer misteriosi, conferme e smentite, finalmente Konami ha reso nota la data di pubblicazione di Metal Gear Solid: Ground Zeroes, il prologo del quinto capitolo della serie. La prima delle due parti che andranno a comporre l'ultima fatica di Kojima farà la sua comparsa sul mercato europeo il 20 marzo, due giorni dopo il lancio americano, e sarà disponibile sia in formato digitale che fisicamente su supporto ottico. Inizialmente Hideo Kojima era intenzionato a pubblicare un unico grosso titolo, a costo di far aspettare il pubblico che bramava un nuovo capitolo della serie. Successivamente però, dopo aver discusso con alcuni addetti del marketing, Kojima e Konami hanno optato per spezzare l'uscita del gioco. Forse proprio questo motivo ha spinto il producer affinché il prologo fosse venduto al prezzo più basso possibile. In principio l'idea era quella di distribuire Ground Zeroes esclusivamente in digital download, a ragion veduta però il mercato del digitale rimane ancora una scelta di nicchia rispetto alle copie fisiche, per questo motivo il titolo dovrebbe uscire in entrambi i formati con prezzi molto contenuti rispetto agli standard. Una scelta di mercato che sicuramente verrà ben accolta dai consumatori finali.



Tutto è cominciato da qui, con uno dei primi misteriosi trailer mostrati da Konami.

FATE LA VOSTRA SCELTA

In Metal Gear Solid V le scelte dell'utente giocheranno un ruolo fondamentale nello stile di gioco. Ma non saranno soltanto le decisioni prese all'interno del titolo a essere fondamentali. Più concretamente, le versioni prodotte per Microsoft e quelle destinate a Sony differiranno in contenuti di gioco. Non stiamo parlando di due titoli differenti, bensì sarà una particolare missione a fare la differenza tra le due versioni. In Metal Gear: Ground Zeroes saranno infatti presenti due missioni speciali ben distinte l'una dall'altra: "Deja Vu" distribuita esclusivamente per PlayStation 3 e PlayStation 4, e "Jamais Vu" che troverà dimora solo su Xbox 360 e Xbox One. Sulle console Sony sarà possibile vestire i panni a 32 bit di Solid Snake, prelevato direttamente dal primo Metal Gear Solid per PlayStation e catapultato nell'universo HD di Ground Zeroes in onore dei 15 anni del primo titolo targato Solid. D'altro canto Microsoft, avendo un background meno legato al franchise, si fa vanto di una missione decisamente più futuristica. In "Jamais Vu" il giocatore potrà prendere il controllo di Raiden, incaricato dallo stesso Big Boss di eliminare tutti gli Snatcher, organismi biologici artificiali del tutto identici ai marine, presenti in un campo di detenzione cubano. I fortunati possessori di entrambe le console, potranno godersi appieno tutto ciò che Kojima ha da offrire, altrimenti potrebbe essere un elemento discriminante per il passaggio alla next-gen.



Nella versione per Sony si potrà fare un tuffo nel passato e giocare nei panni di Solid Snake prima versione.



In Metal Gear V avrete infiniti modi per superare i vari ostacoli che vi sbarreranno la strada. Aguzzate l'ingegno.

KOJIMA E IL NUOVO APPROCCIO ALLO STEALTH

La possibilità di giocare un mondo completamente esplorabile potrebbe cambiare completamente il modo di giocare di un titolo prettamente stealth come Metal Gear Solid. Si potrebbe pensare che invece di superare il nemico usando astuzia e abilità sia più comodo affrontarlo faccia a faccia senza pensarci troppo. E invece no. Kojima Production ha trasportato il genere in un mondo completamente nuovo. Aperto. In questo nuovo contesto, le azioni necessarie a superare gli ostacoli di gioco si coprono di rara bellezza. Il giocatore potrà per esempio aggrapparsi a un lato del cavallo per superare un sentiero senza essere visto, il tutto con un estrema naturalezza. Merito di tutto ciò è da attribuire non solo alla straordinaria mente di Hideo Kojima, Producer, Game Designer e Director, ma anche al potente motore grafico Fox Engine, capace di dare vita ai capolavori dell'artista Yoji Shinkawa e di gestire azioni complesse ed eventi naturali che influenzeranno attivamente le scelte del giocatore.



LARGO ALLE TECNOLOGIE

Hideo Kojima si è detto molto interessato alle ultime tecnologie associate alle più recenti console. Oltre all'interessamento verso Kinect, in particolare all'utilizzo del comando vocale, il producer ha manifestato una particolare attenzione verso prodotti come SmartGlass di Microsoft e l'interazione tra PS Vita e PS4. Stando alle sue parole infatti sarà possibile creare missioni personalizzate grazie all'ausilio di tablet e smartphone reali, i quali interagiranno con il gioco in svolgimento. Anche la possibilità di avere uno schermo aggiuntivo da poter sfruttare interessa molto l'artista giapponese. Kojima ha parlato di alcune sorprese in serbo per il pubblico, una di queste potrebbe proprio essere un intelligente uso delle tecnologie attuali.

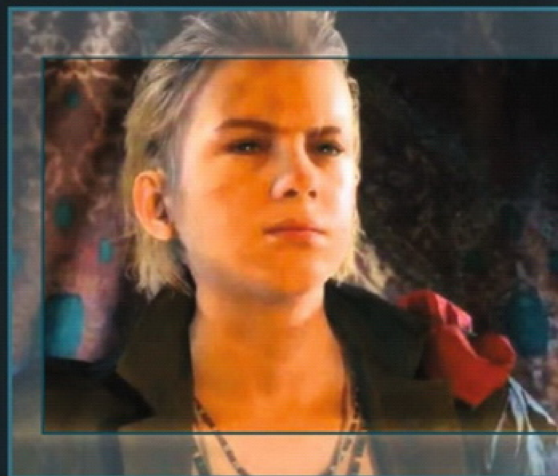
QUESTIONE DI TEMPO

In Metal Gear Solid V: The Phantom Pain e molto probabilmente già anche in Ground Zeroes, gli eventi climatici e l'alternanza giorno e notte saranno di primaria importanza durante le fasi di gioco. I fenomeni atmosferici saranno gestiti in tempo reale e potranno complicare la situazione o al contrario permettere al giocatore di sfruttarli per trarne vantaggio. In un trailer pubblicato da Konami, Punished Snake (meglio conosciuto come Big Boss) si impadroniva di una jeep, potendo agire celato dalla tempesta di sappia che infuriava. L'avvicendarsi della luce e delle tenebre invece permetterà di scegliere il momento in cui entrare in azione. Durante il giorno sarà più facile essere notati e il numero di persone presenti sullo schermo sarà maggiore. Al calar della notte al contrario ci si potrà muovere con maggiore libertà, ma potrebbe capitarvi di dover necessitare di una fonte di luce, la quale sarà subito notata dai nemici presenti.



Le condizioni meteo e lo scorrere del tempo vi permetteranno di scegliere in che modo affrontare l'azione. Sarete sempre voi a decidere quale scelta si adatta maggiormente al vostro stile di gioco.





VOLTI MISTERIOSI

Oltre ad alcune vecchie conoscenze come Revolver Ocelot e "Kaz" Miller, in questo nuovo capitolo di Metal Gear Solid, Punished Snake verrà affiancato da diverse nuove faccie. Partendo dal bendato Ishmael, il quale si è preso cura di Big Boss durante i lunghi anni del coma, ogni personaggio si circonda di un alone di mistero. Il Code Talker, per citarne uno, è un uomo anziano di cui si conosce ben poco. Stando ad alcuni filmati pubblicati da Konami dovrebbe tuttavia ricoprire un ruolo di primaria importanza. Anche Skull Face (un misto tra Voldemort e il Joker) è un carismatico personaggio che fa la sua comparsa in The Phantom Pain. Comandante del gruppo militare XOF, viene descritto come un fantasma senza un passato. Presenta un volto interamente deformato da lesioni subite in passato. Kojima stesso su Twitter lo ha associato al nemico di Batman Clayface. Tra i personaggi che più hanno fatto parlare di se però, due in particolare si elevano dai restanti. In primis la giovane figura di Eli, ragazzo soldato che Big Boss incontrerà nel corso della missione per portare in salvo Kazuhira Miller. Secondo alcuni rumors il ragazzo potrebbe essere un giovane Solid Snake, data la forte somiglianza sia fisica che caratteriale che accomuna i due personaggi. Ciò che potrebbe smentire questa tesi sarebbe un mero aspetto cronologico. Stando alle parole di Kojima però, non ci sarebbe da meravigliarsi se in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain si riscontrassero alcune incongruenze. Paragonando la sua opera a Star Wars, l'ideatore della saga ci tiene a far sapere che data la vastità dell'universo Metal Gear, alcuni dettagli potrebbero collidere. Ciò però

ASPETTANDO THE PHANTOM PAIN



La scelta di pubblicare Metal Gear Solid V in due capitoli distinti, offrendo alla massa la possibilità di giocare quantomeno il prologo, ha accontentato la schiera di fan che aspettava con ansia il quinto capitolo della serie. Ma sia il team di sviluppo, sia i seguaci di Metal Gear, sanno che Ground Zeroes non è il prodotto finale tanto ambito. Non è il vero Metal Gear V. Hideo Kojima getta benzina sul fuoco e nelle recenti interviste ha letteralmente incendiato gli animi dei suoi seguaci, annunciando che The Phantom Pain sarà un titolo a dir poco enorme. Avete presente la magnificenza offerta dal free-roaming del prologo? Aspettatevi una mappa 300 volte più grande! Kojima ha infatti spiegato che proprio questo è stato uno dei motivi per cui lui e il team del marketing hanno optato per la pubblicazione in due tempi di Metal Gear Solid V. Questa mole di contenuto, se da un lato alza l'asta dell'hype ad un livello mai visto, dall'altro comporta un tempo di gestazione molto elevato. In una intervista rilasciata nel corso di un evento Sony, il producer ha affermato che probabilmente The Phantom Pain farà la sua comparsa sul mercato soltanto quando le due recenti console raggiungeranno una distribuzione maggiore. Sicuramente anche il modo in cui il pubblico accoglierà Ground Zeroes influirà sulla data di pubblicazione del capitolo definitivo che dovrebbe essere previsto non prima del 2015, anche se alcune indiscrezioni riportano un improbabile uscita entro la fine del 2014. Il consiglio è di non stare a pensare troppo a quando avremo tra le mani il fatidico quinto episodio, ma di godersi il prologo nel migliore dei modi, visto che gran parte dei nuovi elementi di gioco, verranno ripresi in the Phantom Pain. Allenatevi dunque e preparate l'arsenale, l'attesa sarà lunga, ma Kojima ci offrirà sicuramente un buon antipasto prima del piatto principale.

Il mistero che si cela dietro l'identità di Eli è tutt'altro che vicino dall'essere svelato. Staremo a vedere se nel corso del gioco riusciremo a districare qualche nodo e a venirne a capo.

non dovrebbe togliere spettacolarità alla serie, anzi, secondo il produttore potrebbe sortire l'effetto contrario, nel tentativo di creare un gioco migliore dei precedenti. L'altro personaggio al centro delle attenzioni mediatiche è Quiet. Per tutt'altra ragione la cecchina caucasica ha trascinato dietro di se un polverone di polemiche senza pari. In una intervista, tradotta dal giapponese all'inglese Kojima sembrerebbe aver affermato che uno dei suoi obiettivi era quello di proporre dei personaggi più erotici, al fine di spronare i cosplayer a osare di più. Il caso Quiet, a dispetto del nome, ha fatto parlare personaggi illustri dell'industria videoludica. David Ellis, produttore dei 343 Studios di Microsoft ha definito disgustoso il modo in cui gli sviluppatori di Konami hanno utilizzato il corpo femminile, polemizzando con più di un post su Twitter. A rispondere a tali accuse ci ha prima pensato Stefanie Joosten, la modella sottoposta al motion capture per Quiet, affermando che il personaggio da lei interpretato rientra perfettamente nei canoni dell'universo Metal Gear e che il produttore Kojima ha sicuramente le sue buone ragioni per scegliere cosa far indossare ai suoi personaggi. Ma le polemiche non sembravano giungere a conclusione. A metterci una pietra sopra ci ha pensato Hideo Kojima in persona. Secondo lui infatti le sue parole sono state tradotte male dal giapponese e quindi completamente travisate. Egli infatti voleva semplicemente dire che i suoi personaggi dovevano essere sexy, esattamente nel modo in cui può essere sexy un veicolo o un'arma. Ok, vogliamo crederci, ma comunque a noi Quiet va bene così!

Recensioni

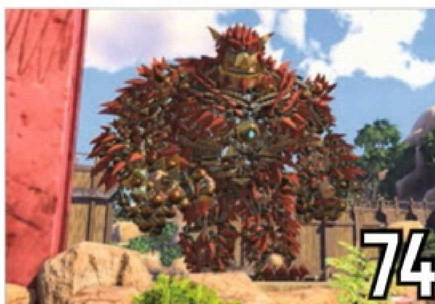
IL CORAGGIO DI NON GIOCARE

Ripensiamo per un attimo all'evoluzione di Telltale Games. Ne ha fatta di strada la compagnia, dai tempi del macchinoso Back to the Future. Ma qual è la chiave del suo successo? Semplice: diminuire di volta in volta le possibilità d'interagire con il videogioco in maniera tradizionale. È significativo che gli ultimi due giochi di Telltale, che trovate qui recensiti, riducano ancora più all'osso rispetto al passato enigmi e fasi d'esplorazione. Il vero gioco non si trova più nella capacità di stimolare i riflessi. Il cuore dell'avventura è nella testa del giocatore, nel suo dibattimento interiore. Nella paura che una nostra scelta possa essere sbagliata. E nell'essere pronti a subirne le conseguenze, anche le peggiori, proprio come nella vita di tutti i giorni. Il risultato sono giochi che tutti ricordiamo e celebriamo per la loro intensità, vero picco della narrazione interattiva in questa generazione. Ne ricaviamo un'equazione un po' ardita. Ovvero, meno si gioca, più ci si emoziona. Less is more, direbbero gli americani. Siamo all'alba di una nuova generazione hardware e, proprio in queste pagine, troverete recensiti i giochi del lancio. Tuttavia, le nuove console devono stare molto attente, perché un gioco tecnicamente povero è riuscito a conquistare il pubblico più di titoli con investimenti ben più impressionanti. Anche perché, per emozionarsi con i giochi di Telltale, non è necessario possedere macchine che costano svariate centinaia di euro. Al contrario, basta acquistare una app fruibile su un qualunque tablet. Di fronte alla possibilità di vivere storie intense ed emozionanti, su un qualunque device, il rischio è che le console diventino irrilevanti. Fate la prova: guardate l'inizio di Killzone Shadowfall, e subito dopo un qualunque momento di The Wolf Among Us. E capirete che il nostro non è allarmismo, ma uno scenario più che concreto.

Guglielmo De Gregori

70

The-Walking-dead season-two









IL MANIFESTO DI GR

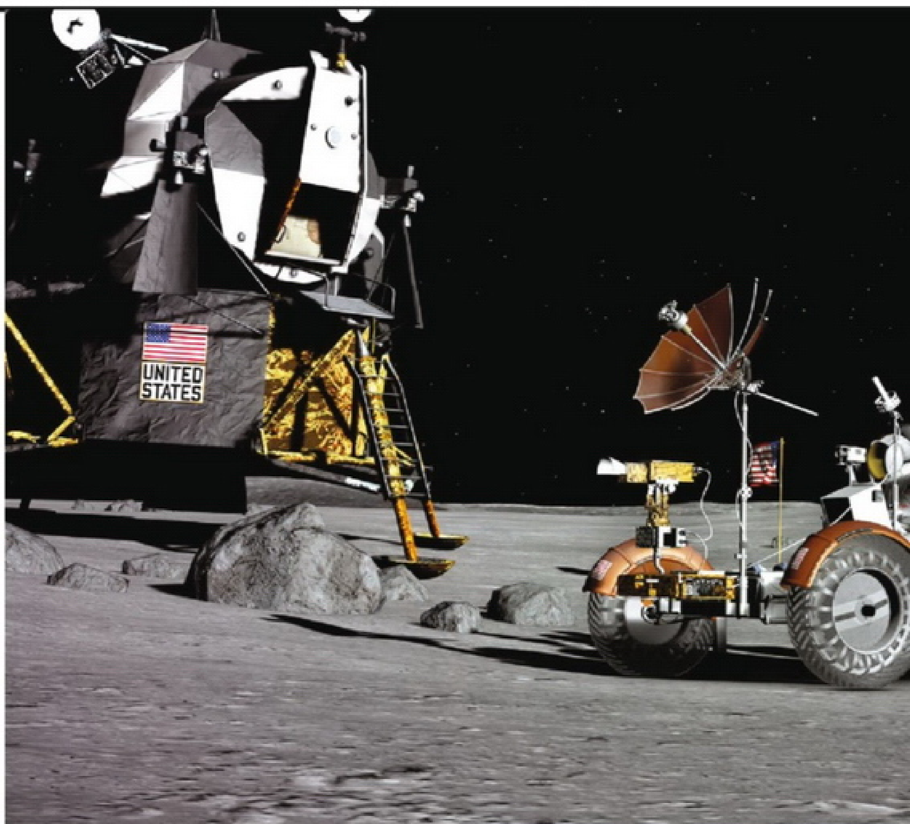
La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO ACCORDI RICKARDS	FRANCESCA NOTO	GUGLIELMO DE GREGORI	GIANPAOLO IGLIO	LORENZO FAZIO	ANDREA PEDUZZI	LEON GENISIO	RAFFAELE GIASI	VALERIO PASTORE	MICHELE GIANNONE	MANUELE PAOLETTI
GRAN TURISMO 6	7	7	8	6	6	8	7		8	7	7
KILLZONE SHADOW FALL	5	7	6	7	7	7	7	6		8	
RYSE: SON OF ROME	8	7	8	9	8	7	6	7	7	8	7
DEAD RISING 3	7	7	6	8	7	8	7	7	7	7	8
FORZA MOTORSPORT 5	8		9	9	5	8	8	8	9	7	8
THE WALKING DEAD: SEASON TWO - EPISODE 1: ALL THAT REMAINS		9	9,5			9	8	8	9	8,5	9
THE WOLF AMONG US	9,5	9	9	9		9	8	9		8	8
ZOO TYCOON								6			
JUST DANCE 4						7					
KNACK	4		5	4	6	6		4		4	5
KILLER INSTINCT	6	7	5	7		7	7	7	6	7	8
BRAVELY DEFAULT		9			9	9	9				9
NBA 2K 2014		8		9			8	8	8		8
BROKEN SWORD: THE SERPENT'S CURSE		6	8					6	8		
RESOGUN		8			8	9		9	8		
MARIO PARTY ISLAND TOUR	4	7			5						
CRIMSON DRAGON				4	5		5	5		7	5

A UN QUARTO DI MIGLIO DALLA PERFEZIONE

Gran Turismo 6



A due anni di distanza dal suo travagliato predecessore, Gran Turismo 6 arriva su PS3 in chiusura d'anno e di generazione, pronto non solo a competere con il suo concorrente (non) più diretto, ossia Forza Motorsport 5, ma anche con sé stesso, visto lo smacco di critica e pubblico ottenuto da GT5. Kazunori Yamahuchi non sembra comunque essersi perso d'animo. Radunato il team di Polyphony Digital (cui va il plauso di un supporto a GT5 davvero notevole nel corso dei due anni trascorsi), lo sviluppatore nipponico si appresta a mettere in mano all'utenza Sony, le chiavi di un'esperienza a quattro ruote confezionata con sfarzo e attenzione maniacale, tanto che parliamo, di fatto, di quello che è forse uno dei migliori capitoli della serie, nonché un punto di arrivo, in termini di contenuti e qualità. E visto che di numeri si è parlato, partiamo subito alla grande snocciolando quelle che sono le licenze di GT che raccattando veicoli da praticamente ogni marchio noto ha messo su un garage digitale di ben 1200 vetture! La differenza fondamentale rispetto al passato è che il loro aspetto esteriore non è più soggetto alla classificazione "Premium", sebbene, è doveroso segnalarlo, non tutti i modelli godono del medesimo dettaglio interno. Lo sfarzo dei veicoli, in ogni caso, è considerevole e i modelli si fregiano di un numero poligonale esorbitante, così come di una texturizzazione che non lascia spazio a dubbi sulla sua oggettiva qualità. Sempre in termini di numeri, possiamo contare su ben trentasette diverse località, sette nuovi circuiti (tra cui è impossibile non notare Silverstone) e ben settantuno layout per le gare, di cui una ventina addirittura inediti. Il gioco, inoltre, si difende ottimamente anche dal punto di vista meramente visivo, potendo contare su di una risoluzione nativa a 1080p, e su 60FPS sebbene questi, nonostante una recente patch, soffrano talvolta di alcune incertezze. Anche dal punto di vista atmosferico sono stati fatti degli enormi passi avanti, con l'introduzione di una pioggia quanto mai realistica. Vero tocco di classe è il sistema di gestione dinamica degli ambienti che conferisce, in modo maniacale e realistico, il giusto aspetto ai singoli percorsi. Non parliamo, quindi, di una semplice successione del ciclo giorno/notte, ma della resa realistica di eventi atmosferici, luci e persino del movimento astrale! Superata la mera componente artistica e tecnica, la sorpresa più grande cui si confronterà il fan è certamente il nuovo e comodo menù, la cui interfaccia è stata completamente revisionata e corretta. Grazie a un sistema a caselle colorate, la navigazione è piacevole e semplice, con un accesso rapido a quelle che sono le principali funzionalità e modalità tra cui Arcade, Carriera e Online. Partendo proprio dalla classica modalità Carriera (ora revisionata e corretta, cosicché la sua difficoltà proceda di pari passo con l'abilità crescente del giocatore, in quella che è una delle migliori curve di apprendimento in un titolo del genere), si accostano ad essa i più disparati eventi opzionali, la cui complessità va di pari passo proprio con la progressione del nostro digitalizzato pilota alle prime armi. Come da tradizione non mancano poi le competizioni sui terreni più diversi, con le classiche gare asfaltate cui si sommano gare di Kart, Endurance e competizioni rallistiche. E se proprio non si riesce a superare una sfida, ci si potrebbe comunque rilassare nella zona

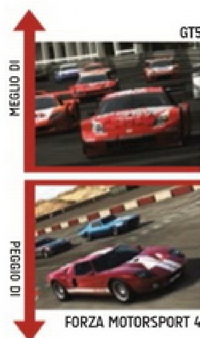
IDENTIKIT

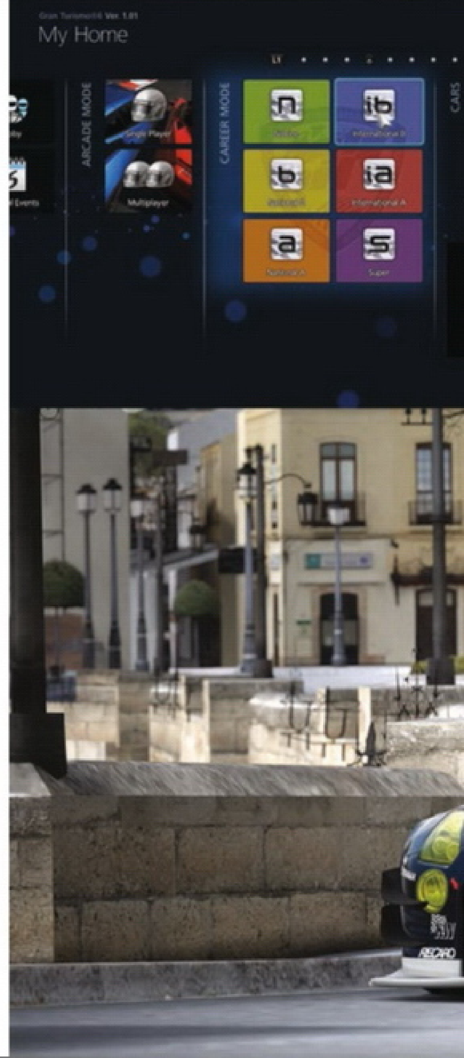
COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

PASSIONE: PER QUANTO SI POSSA AMARE/ODIARE LA PERIZIA (DI SOLITO SINONIMO DI LENTEZZA) DI KAZUNORI YAMAUCHI, È INNEGABILE LA PASSIONE DELLO SVILUPPATORE NIPPONICO PER LE AUTO, TANTO DA POTER CONSIDERARE LA SERIE GT COME UNA SORTA DI VERO E PROPRIO FETICCIO PER I FAN DELLE QUATTRO RUOTE. TALE È LA SACRALITÀ CONFERITA AI BOLIDI CHE, NONOSTANTE LE CRITICHE E GLI ANNI, YAMAUCHI RIMANE RESTIO NELL'INTEGRARE ADEGUATAMENTE I DANNI ALLE SCOCCHE. PER IL RESTO, NON C'È DETTAGLIO CHE NON TROVI CONFRONTO CON LA REALTÀ, E TUTTE LE INTEGRAZIONE IN GT6 CONFERMANO L'ORMAI CONSOLIDATA TEORIA PER CUI, PROBABILMENTE, NELLE VENE DI YAMAUCHI SCORRE ORMAI OLIO MOTORE.

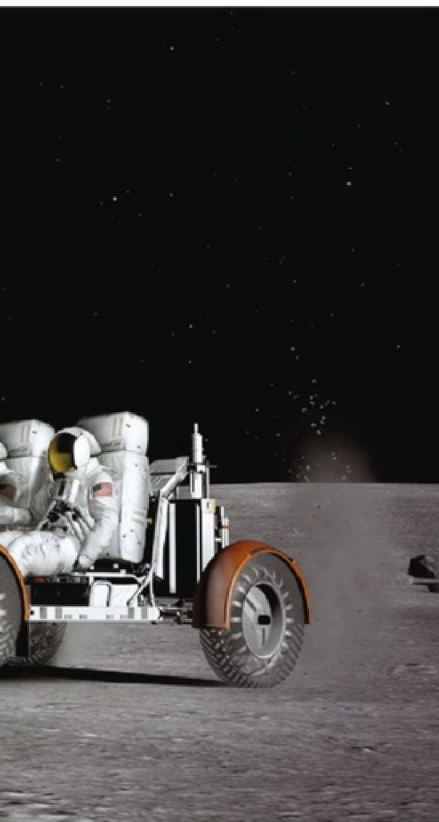
DETTAGLI

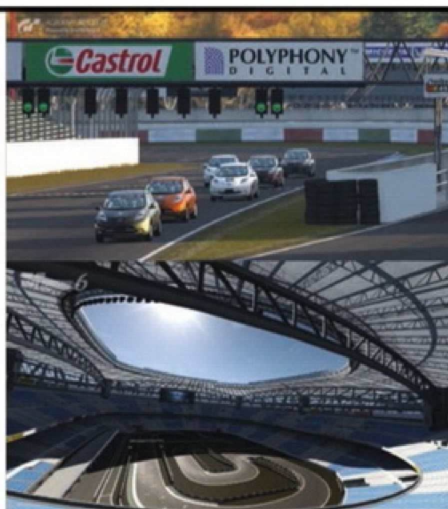
PS3
ORIGINE: GIAPPONE
DEVELOPER: POLYPHONY DIGITAL
PUBLISHER: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)





Right: Il nuovo menù è intuitivo e gradevole da vedere. La sua consultazione è rapida e permette di accedere in modo rapido a tutte le parti principali del gioco, compreso il garage e la modifica dei veicoli.





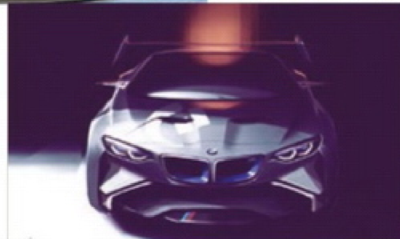
Left: Nonostante i 60 fotogrammi per secondo, alcune delle piste del gioco soffrono di sensibili rallentamenti. In generale, anche con 16 modelli su pista, l'effetto resta comunque più che buono, così come è soddisfacente il generale senso di velocità.

SULLA STRADA DI APOLLO

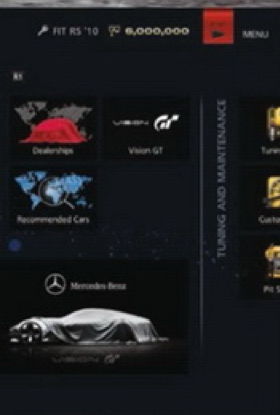
A differenza dei suoi predecessori, GT6 si prodiga di offrire una sezione "Eventi Speciali" veramente incredibile per varietà e trovate. Se da un lato abbiamo ancora competizioni, tutto sommato, credibili, dall'altro il team ha ben pensato di inserire una corsa per i deserti lunari a bordo del Rover che fu utilizzato nel corso delle missioni Apollo 15, 16 e 17. L'esperienza è divertente e molto diversa da quanto mai offerto dai simulatori di guida a oggi immessi sul mercato e si affianca a eventi più canonici, ma comunque appaganti, come le corse tra i coni e gare di rally, endurance e chi più ne ha, più ne metta,

Down: Per festeggiare il 15° anniversario della serie, Polyphony Digital si è avvalsa del supporto di alcune delle più importanti case automobilistiche per la realizzazione di vetture speciali da inserire nel gioco. Il progetto ha preso il nome di "Vision Gran Turismo" e include alcuni prototipi dalla bellezza sconvolgente.

FAQs







Up: L'idea di inserire un circuito sulla Luna a bordo del Rover Lunare NASA è certamente una bella trovata. Si potrebbe dire che la passione del team per le quattro ruote è tale da aver trasceso i confini terrestri!

"GT È INFATTI ANCORA INVESTITO DA QUELLA "SACRALITÀ" CHE SEMBREREBBE INCAPACE DI INTACCARE L'ESTETICA DELL'AUTO, OGGETTO QUI CONSIDERATO COME UN VERO E PROPRIO FETICCIO."



"Pausa caffè" che, invece di proporre gare di tipo classico, propone sfide improbabili ma divertenti, come l'abbattimento di una serie di coni su pista o, perché no, lo stabilimento di un record su rettilineo con un solo litro di benzina. Ogni attività è propedeutica per l'ottenimento di crediti, con i quali acquistare auto, componenti e personalizzazioni cosicché sia l'impegno che lo svago sono sempre in qualche modo parte della nostra carriera digitale. Una volta scesi in pista, il feeling che si ha è quello a cui la serie ci ha tradizionalmente abituati cui, tuttavia, si sommano i diversi benefit aggiunti dal team nel corso di questi due anni. Pur non stravolgendo la giocabilità, il team si è impegnato per ritoccare il sistema di controllo e guida, raffinando quello che è un sistema che, nonostante gli anni, resta solido e ludicamente performante. Grazie a un nuovo motore realizzato in collaborazione con partner tecnici come Yokohama Rubber, il team è riuscito a risollevare le sorti della gestione delle sospensioni, così come il comportamento della macchina in curva rendendo il modello di guida, ma soprattutto la fisica dei modelli, decisamente più realistici. Grazie ai diversi pesi specifici delle singole vetture, nonché alla diversificazione dei sistemi di trazione e aderenza, la guida è quanto mai precisa e simulativa a patto, ovviamente, di non avere attivi gli innumerevoli aiuti a disposizione per facilitare la vita degli utenti meno pratici. Un neo non da poco è costituito invece dal sistema di collisioni e, in generale, dalla resa dei danni alle scocche delle auto. GT è infatti ancora investito da quella "sacralità" che sembrerebbe incapace di intaccare l'estetica dell'auto, oggetto qui considerato come un vero e proprio feticcio. Ecco perché, nonostante il sistema di danni, la cui fisica è decisamente migliorata rispetto a GT5, non si registrano comunque reali stravolgimenti, relegando i danni ad una componente, tutto sommato, abbastanza superflua rispetto a quanto proposto dalla concorrenza. Nonostante la ricerca della perfezione simulativa, insomma, non si registra ancora un sistema di danni concreto, realistico e soprattutto sensato sotto il profilo ludico. Una mancanza, questa, che non può essere accettata proprio in virtù dello sbandierato bisogno di realismo cui, da sempre, il team sembrerebbe soggetto. E così, nonostante tutto, siamo ancora un quarto di miglio lontani dalla perfezione.

Raffaele Giasi

VOTO 8,5/10

LA QUALITÀ SI È FATTA ATTENDERE... FORSE UN PO' TROPPO

L'OMBRA DELLA GUERRA PER LA NEXT GEN

Killzone: Shadow Fall

Killzone afferra la bandiera di questa nuova console war, cambiandosi persino d'abito per l'occasione. Tanto da far dubitare della sua essenza di vero e proprio sequel ufficiale. Già, perché Shadow Fall odora quasi di spin off fin dai suoi primissimi istanti di gioco, con un nuovo appeal, una nuova palette cromatica, dei controlli rivisitati e un'anima tangibilmente diversa dai suoi predecessori. Tanto da apparire come un titolo completamente nuovo, che forse si sarebbe potuto chiamare diversamente senza fare un torto a nessuno, anzi.

A differenza di Killzone 2, il nuovo sparaspara in prima persona dei ragazzoni olandesi di Guerrilla arriva in tempo per il parto della quarta ammiraglia di Sony. E già questo potrebbe far nascere qualche sospetto, confrontando i tempi di sviluppo dei due. La fretta, dopotutto, non è di sicuro la migliore consigliera, come stanno a testimoniare i numerosi bug e le imperfezioni di gioco, tra un sistema delle coperture fallato e un ridondante abuso del back-tracking nel level design. L'inizio, in particolare, appare forzato e non al livello delle sceneggiature della saga (persino gli episodi portatili avevano messo su un background narrativo meritevole di maggior rispetto). Per fortuna, la maestria negli effetti di luce e illuminazione dinamica archiviata in anni di sviluppo, riesce a fare da contraltare a un noioso incipit guerrafondaio.

Quando l'azione esplode, svariati minuti dopo (premessa tutt'altro che consona al genere della produzione, ma il vero punto debole rimane l'insipidità del siparietto in questione), un classico tutorial a scherma cerca di farci sentire a nostro agio con le modifiche radicali apportate allo stile e al gameplay dei suoi fratelloni maggiori... un cambiamento che porta il nome di UAV. I droni, infatti, renderanno il vostro approccio all'universo di Guerrilla Games a dir poco "alternativo": per la prima volta, scordatevi la sensazione di "pesantezza" e solidità comunicata dai precedenti arsenali del caso, che lasceranno spazio a gingillose e giocattolose armi sci-fi e a un comodissimo (fin troppo) amico di metallo, che da solo renderà inutile coperture e strategie di alcun genere. Perché mai calcolare i tempi di "esposizione al pericolo" in modo chirurgico e brillante, se possiamo scagliare contro i nostri nemici un fedele compagno volante, a fare il lavoro sporco al posto nostro?

E se il lento opening della drammatica storia di Shadow Fall, che nulla ha a che fare con il profondo contenuto storico fantascientifico fatto di critiche tutt'altro che velate al neo fascismo dei giorni nostri, rivendica un suo perché nell'auto-valorizzazione di riflessi visivi e superfici morbide e modulate nel vento, estrapolandole dal contesto furioso e frenetico che vi attenderà sulla soglia, eliminare le caratteristiche intrinseche tanto acclamate da una considerevole fan base oramai over 25 non trova davvero alcuna facile spiegazione logica. Certo, nelle sezioni simil open-world riuscire a sopravvivere senza fare alcun affidamento al nostro fido drone sarebbe un'impresa, ma anche queste, con il proseguire della storia, lasceranno spazio alle consone ambientazioni claustrofobiche dall'anima militare e fatiscente.

Il "tactical echo", invece, è un vero e proprio sonar che ci indicherà la

Down: Il pianeta Vekta è immenso e offre al giocatore numerosi ambienti aperti.

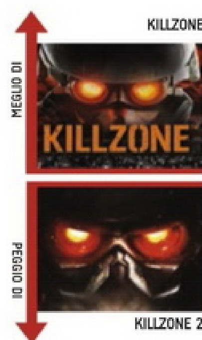


Right: Il drone di combattimento OWL ci accompagnerà durante tutta la campagna, fornendo supporto di ogni genere.



DETTAGLI

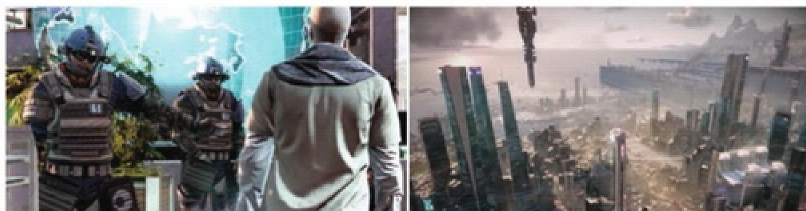
PS4
ORIGINE: OLANDA
DEVELOPER: SONY
PUBLISHER: GUERRILLA GAMES
GIOCATORI: SÌ (ONLINE



MISSING LINK

(COSA CAMBIEREMMO)

DELUSIONI: MANTENERE L'OTTIMO SISTEMA DI COPERTURA E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEI VECCHI EPISODI AVREBBE RESO SHADOW FALL UN ALTRO GIOCO. PERSINO LA NUOVA PALETTE CROMATICA FINISCE PER DELUDERE I FAN DI LUNGA DATA DELLA SERIE.





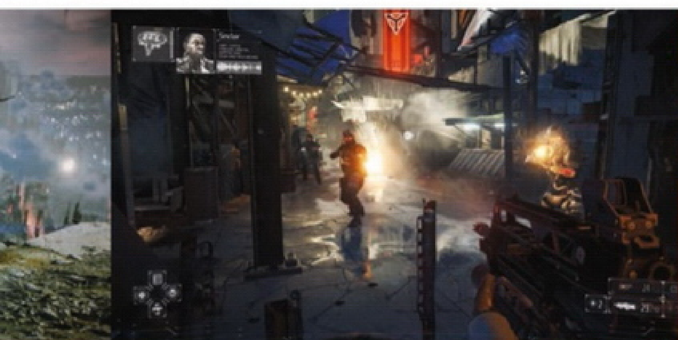
FAQs

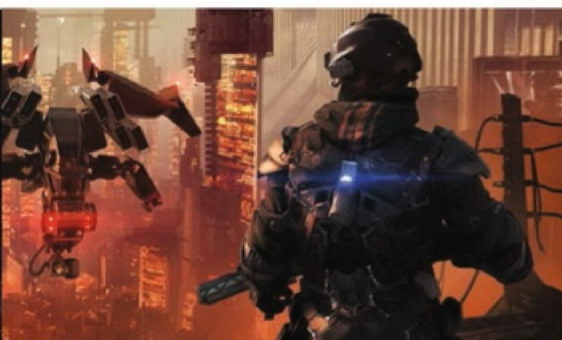
KILLZONE CONTRO KILLZONE

A voler essere sinceri, Shadow Fall delude meno che lo stesso capostipite della saga. Già, perché dall'annuncio del primo episodio firmato da Guerrilla Games, al suo approdo claudicante sul mercato, gli animi dei prodi possessori di una PlayStation 2 si son stemperati non poco. Vuoi per il caso delle "immagini ritoccate" che fecero il giro della stampa all'epoca, vuoi per l'effettiva difficoltà nel gestire l'hardware Sony, il debutto dei nostri amici Helghast non fu poi dei migliori. E dopo simili lezioni, Shadow Fall di certo non ripete l'errore. E a conti fatti, si posiziona un gradino al di sopra del suo non eccelso predecessore.

"SCORDATEVI LA SENSAZIONE DI 'PESANTEZZA' E SOLIDITÀ COMUNICATA DAI PRECEDENTI ARSENALI"

Left: Shadow Fall è un'esplosione di colori in un mondo funestato dalla guerra.





Left: Il design di Shadow Fall cerca di superare i precedenti capitoli proponendo un'ambientazione completamente differente.



presenza di munizioni e minacce, con il non esiguo rischio di allertare le guardie nei dintorni (qualcuno ha detto Snake Eater?). Forse, tra tutte queste supposte innovazioni, l'unica realmente degna di nota è parte dell'hardware stesso, oltre a rivestire il ruolo di puro elemento scenografico; mettetela come volete, insomma, ma gli audiolog che si potranno ascoltare direttamente dalle piccole casse del comodissimo Dualshock 4 fanno la loro porca figura.

Per fortuna, in aiuto a una modalità single player davvero altalenante, arriveranno alcuni momenti topici dove l'hardware della nuova console Sony potrà far sfoggio di tutte le sue migliori armi, tra nuvole di polvere particellari, demolizioni di enormi sezioni dello scenario di gioco e ipnotiche esplosioni al limite del nucleare. Ma la filosofia del continuo "trial & error", che sembra quasi dare il cinque a soporiferi QTE, e un'intelligenza artificiale decisamente sottotono e lontana anni luce dai picchi raggiunti proprio con Killzone 2, finisce con il rovinare anche i migliori assi nella manica olandese. E finirà col piovere sul bagnato davanti alla pecca forse più grande e incisiva sulla valutazione finale stessa, quando per la prima volta online ci si ritroverà davanti (ancora!) a una produzione ben al di sotto dagli standard qualitativi registrati nel passato dallo stesso team di sviluppato, con inspiegabili rallentamenti, poche modalità a disposizione e la grave mancanza di una chat vocale (?!). Per fortuna, l'universo fascio-cupo-violento ispirato a pieni polmoni a una delle migliori opere d'animazione giapponese di tutti i tempi (Jin Roh) riesce quasi a mettere una toppa sul nostro disappunto. Quasi.

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 7/10

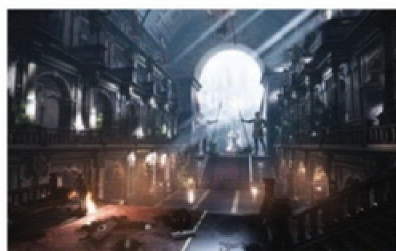
PRIMO PASSO INDIETRO PER I RAGAZZI DI GUERRILLA

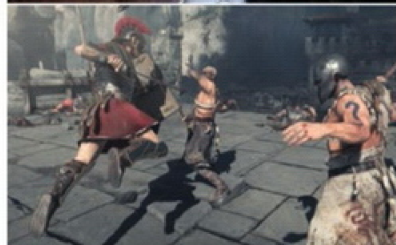


Up: Le bianche scogliere di Dover le vedrete prima di metà avventura.

LEGIONARI DI ROMA, IMPUGNATE I VOSTRI PAD!

Ryse: Son of Rome





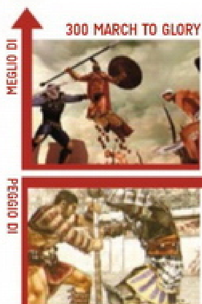




Up: Le arene della modalità Gladiatore saranno disseminate di trappole.

DETTAGLI

FORMATO: XBOX ONE
ORIGINE: GERMANIA
PUBLISHER: MICROSOFT
DEVELOPER: CRYTEK
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



Essere tra i titoli di debutto di una nuova gen di console è come fare la prima gara nella prima edizione di un campionato di atletica: si hanno i muscoli freddi, non si conosce il terreno e si hanno puntati addosso gli occhi di tutti, cosa che non permette di fare alcun errore. Per Ryse la cosa è stata anche peggiore, in quanto era già stato pesantemente squadrato dal pubblico già dagli spogliatoi, a cui era stato presentato come l'esclusiva che avrebbe venduto la Xbox One. L'obiettivo è stato raggiunto, ma solo in parte. Meglio partire subito dalle cose migliori: tutto quello che ci era stato promesso a livello grafico ci è stato dato, e sotto questo aspetto l'opera di Crytek è, in una parola, stratosferica. Le ambientazioni sono vaste, grandiose, innaffiate di riflessi e illuminazione dinamica, e la modellazione dei personaggi arriva a definire i singoli pori della pelle e il sottile intreccio delle decorazioni d'oro sulle corazze. L'avventura, quasi a voler ostentare questo stile potente, comincia subito in accelerazione, presentandoci una Roma invasa da un'orda di barbari sanguinari che sono riusciti ad arrivare fino alla residenza dell'Imperatore Nerone. Solo un pugno di legionari romani resiste ancora, sotto il comando di Marius Titus. Proprio di lui prendiamo il controllo, e nella spettacolare sequenza di apertura impariamo le poche basi del gameplay e meniamo i primi fendenti contro gli invasori. Il sistema con cui impariamo a destreggiarci attinge a piene mani dagli hack 'n slash che tanto hanno fruttato nelle generazioni precedenti, quindi un sanguinario susseguirsi di combattimenti all'arma bianca inframmezzati da qualche QTE. Dopo questo coinvolgente inizio, la storia si dipana in un lungo flashback raccontato per bocca dello stesso Marius, che ci riporta a dieci anni prima e ci mostra la motivazione del suo combattere, ovvero la morte dei suoi genitori Leontius e Septima. Quello che all'inizio si era rivelato un gameplay semplice e abbordabile, molto basato sul tempismo nella parata e nei contrattacchi, si rivela essere

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ARENA: Il multigiocatore è piuttosto velleitario: impersoneremo un gladiatore e dovremo farci strada nell'arena uccidendo barbari, con lo stesso gameplay sperimentato nel corso della campagna in singolo. Nel caso di partita online, sarete accompagnati nell'impresa da un altro giocatore in una divertente modalità cooperativa che sicuramente aggiunge una buona dose di divertimento.



"L'AVVENTURA, QUASI A VOLER OSTENTARE UNO STILE POTENTE, COMINCIA SUBITO IN ACCELERATA, PRESENTANDOCI UNA ROMA INVASA DA UN'ORDA DI BARBARI SANGUINARI"

Left: Scene su larga scala ce ne saranno molte.

FINISH HIM

I QTE si attivano agganciando con il grilletto destro un nemico sufficientemente fiaccato a colpi di spada: una volta fatto, dovremo premere un tasto casuale tra X e Y per finire il nostro avversario in maniera spettacolare. A seconda di quanto velocemente reagiremo, verremo ricompensati con una valutazione di grado crescente (Recluta, Soldato, Centurione ecc.) e un bonus variabile a seconda di quale abilità passiva abbiamo attivata in quel momento.



Up: Grandioso livello di dettaglio.

esattamente questo: a parte il lancio dei pilum, i giavellotti romani, da attivare con i grilletti del controller, il gioco continuerà per questa strada semplicistica di combattimenti con spada e scudo per praticamente tutta la sua durata, e la campagna singolo giocatore di Ryse si trasformerà ben presto in una serie di combattimenti di massa contro gruppi più o meno estesi di nemici. Marcus può eseguire combinazioni di spada, parare, schivare o colpire di scudo per rompere la difesa dell'avversario. Il feeling dei comandi, non proprio fluido o immediato, non risulta del tutto indigesto nella sua ripetitività grazie all'efferatezza con cui il nostro protagonista si accanisce contro i suoi avversari. Tale brutalità, che non lesina di mostrare schizzi di sangue scuro e arti amputati, è inoltre particolarmente evidente per via dei QTE, da attivare agganciando il nemico fiaccato con il grilletto destro e premendo i tasti corrispondenti al colore di cui brilla l'avversario (ad esempio un contorno blu vuol dire tasto X). Seppur belli da vedere, la loro attrattiva crolla quasi del tutto quando si scopre che la loro riuscita è automatica, e il premere il tasto da parte dell'utente ha il solo vantaggio di far ottenere più Onore al personaggio. Quest'ultimo fattore è, assieme all'oro, la moneta del gioco, spendibile in una serie di potenziamenti passivi volti a estendere salute, barra della furia o benefici ottenuti da una delle quattro abilità selezionabili tramite la croce digitale. In una serie di momenti precalcolati, inoltre, potremo anche cimentarci in qualche azione di coordinamento militare, ovvero comandare una testuggine romana, ordinare agli arcieri di tirare o schierare una linea difensiva: in questa occasione potremo avvalerci anche dei comandi vocali tramite Kinect, che funzionano seppur la risposta alla voce dell'utente giunga in ritardo di un paio di secondi. Tutte queste piccole aggiunte creano un feeling pseudo-epico che aumenta il coinvolgimento dell'utente, cosa necessaria visto che la narrativa non è proprio indimenticabile, fatta com'è di uccisioni, vendette, dialoghi scontati e realismo storico praticamente inesistente tanto nella trama quanto nel design. Per le orecchie invece la situazione è discreta: la colonna sonora fatta di orchestrale e strumenti etnici accompagna bene il dipanarsi dell'azione su schermo assieme all'effettistica, mentre il doppiaggio italiano, seppur buono, riutilizza le voci per i personaggi secondari ed è plagiato da un'equalizzazione non eccelsa, che costringe ad usare i sottotitoli (molto piccoli) per riuscire a comprendere i dialoghi. Gli otto capitoli della storia principale dureranno in media 4-5 ore ma il titolo presenta anche qualche funzionalità online, in una modalità multigiocatore collaborativa dove impersonarsi gladiatori e affettare barbari. Ryse è l'esclusiva di lancio della Xbox One, né più né meno: una grafica grandiosa abbinata a un gameplay discreto ma niente di più, ma che nonostante tutto non si fa odiare, grazie ad un ritmo piuttosto sostenuto e alla passione riposta nel ricreare un'atmosfera antica ed eccentrica. Crytek ha insomma svolto il suo dovere, ma purtroppo niente di più.

Adriano Di Medio

FAQs

VOTO 7/10

STUPISCE NELLA TECNICA MA NON NEL GAMEPLAY.

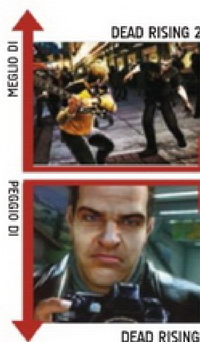
I NON-MORTI HANNO ANCORA QUALCOSA DA DIRE

Dead Rising 3

Zombie, sempre zombie. Sembra che l'invasione delle creature nei confronti delle quali il cinema ci mette in guardia da tempo abbia finito per investire nel concreto soprattutto il mondo dei videogiochi. I setting urbani appena passati attraverso il contagio sono diventati a dir poco inflazionati, ma Dead Rising 3 (che fa capo ad una serie che va certamente annoverata tra le responsabili principali di detta inflazione) giunge a portare una originale soluzione a tale questione: ancora più zombie, quanti non ne avete mai visti prima. E l'aspetto più eclatante di questa formula è che, nonostante tutto, funziona. Il "nonostante tutto" è doveroso, dal momento che Dead Rising 3 è, nel complesso, un prodotto piuttosto lontano dalla perfezione. La trama, ad esempio, rimane praticamente inesistente: Nick Ramos, il nuovo protagonista, perde il carisma che caratterizzava i suoi predecessori e risulta anonimo come pochi, mentre lo stesso quadro generale relativo alla sopravvivenza nella città di Los Perdidos non ha alcun particolare tratto di originalità, reiterando schemi parecchio triti. Molti dei sopravvissuti offrono supporto durante le sezioni di gioco, altri possono affidare le canoniche side-quest. Altri ancora potranno essere tratti in salvo dall'assedio degli zombie e, a differenza degli episodi precedenti, non bisognerà preoccuparsi ulteriormente della loro sorte. Poi ci sono gli Psicopatici: si tratta di superstiti che, nella lotta per la sopravvivenza, hanno perduto il senno, e fungeranno da sorta di miniboss. Anche in relazione alla veste, il quadro non sembra molto promettente: a voler giudicare Dead Rising 3 dai segmenti ambientati in interni, sembra quasi trattarsi di un prodotto che potrebbe trovare posto nella generazione appena trascorsa. Certo, quando si passa all'esterno la situazione cambia radicalmente: Dead Rising 3 abbraccia in maniera più convinta la filosofia open-world, proponendo un'ambientazione ben più ampia rispetto al passato. Più che la vera e propria scala, comunque, è da apprezzare la strutturazione interna delle location: gran parte degli edifici, ad esempio, sono liberamente esplorabili anche al proprio interno, presentando spesso più piani ed abbondanza di oggetti da raccogliere. La progressione dalle strade ai più reconditi

DETTAGLI

Xbox One
ORIGINE: CANADA
PUBLISHER: MICROSOFT STUDIOS
DEVELOPER: CAPCOM VANCOUVER
GIOCATORI: SÌ (CO-OP)



Right: Soprattutto nelle prime battute, la difficoltà non è da sottovalutare: le aggressioni dei nemici richiedono reazioni rapide.

Down: Grazie ad una buona combinazione di azioni contestuali e quick-time events, gli scontri con i boss riescono ad essere sufficientemente avvincenti.

FAQs

QUANTO DURA DEAD RISING 3?
Si giunge al termine della modalità Storia in poco più di dieci ore, che raddoppiano indulgendo nell'esplorazione. Contando anche la modalità Incubo e la conquista di Obiettivi e collezionabili, si possono toccare facilmente le quaranta ore.

COME VIENE SFRUTTATO IL KINECT?
In Dead Rising 3 il Kinect ha diversi utilizzi: oltre alla navigazione dei menu e allo svolgimento di alcune azioni di gameplay tramite specifiche gestures, il dispositivo può ricevere precisi comandi vocali per richiamare gruppi di zombie o distrarre i boss.

QUALI SONO LE DIFFERENZE TRA MODALITÀ STORIA E MODALITÀ INCUBO?
La modalità Incubo riprende interamente la campagna principale aggiungendo delle caratteristiche che avvicinano l'esperienza a quella dei Dead Rising precedenti: c'è un limite di tempo massimo per l'avventura, oltre a limiti più stretti per le missioni secondarie. Inoltre è possibile salvare la partita solo nelle toilette, e gli avversari diventano molto più resistenti e aggressivi.



angoli degli edifici e ancora alle strade viene gestita senza alcun caricamento e senza soluzione di continuità. Nelle strade di Los Perdidos si trovano inoltre automobili, furgoni, moto e altri mezzi ancora funzionanti, che possono essere utilizzati per muoversi in maggiore scioltezza. Oltre alla struttura, è la popolazione degli ambienti di gioco a colpire piacevolmente: gli zombie sono tutti diversi tra loro, e sono davvero tanti: la scelta di ancorare Dead Rising 3 alla risoluzione di 720p potrà essere stata per certi versi una delusione, ma le autostrade invase da centinaia di non-morti che si accalcano alla rinfusa prospettano scorci di un certo impatto. Peccato che il motore di gioco tenda comunque a rallentare in alcune situazioni. Per fronteggiare le orde nemiche sarà disponibile il solito, vastissimo assortimento di armi da mischia e a distanza, più o meno canoniche. Se già un buon machete potrà aumentare esponenzialmente le possibilità di sopravvivenza, poi, basta cominciare a reperire gli schemi delle armi "combo" sparsi un po' dappertutto per cominciare a sperimentare combinazioni stravaganti e letali: katane, falci, batterie, semafori, sedie a rotelle e naturalmente grossi orsacchiotti di peluche potranno essere combinati per creare strumenti di morte unici. Le abilità di meccanico di Nick, poi, consentono di combinare i veicoli stessi: poche cose riescono a mettere a proprio agio durante un'apocalisse zombie come una combinazione di moto custom e rullo compressore. Insomma, nonostante l'aspetto possa sembrare complessivamente più serioso, il terzo episodio non perde nulla dell'estro dei capitoli precedenti, come potrete intuire facilmente quando il vostro protagonista armato di spada fiammeggiante continuerà a spargere sangue fasciato da un monokini alla Borat. Dead Rising 3 riesce a far passare in secondo piano le pecche proprio risultando incredibilmente divertente, aspetto che consegue correggendo le criticità degli episodi precedenti a favore dell'immediatezza: ad esempio, ora è possibile salvare la partita in qualunque momento, e combinare armi e veicoli all'istante, senza ricorrere a luoghi specifici. Chi non digerisce la nuova impostazione, comunque, può ricorrere senza indugi alla modalità Incubo, che mantiene molte delle caratteristiche classiche. Dead Rising 3 è lontano dall'essere la powerhouse tecnologica che ci si potrebbe aspettare da un titolo di lancio per Xbox One: però offre tanto svago insensato da riuscire ad appassionare a lungo, svecchiando parzialmente una impostazione davvero abusata e guadagnando così preziosi punti nella valutazione complessiva.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ZOMBIE CON LA X: LA SERIE DI SURVIVAL HORROR IN SALSA DEMENZIALE DI CAPCOM HA SEMPRE AVUTO UNO STRETTO RAPPORTO CON XBOX: IL TERZO EPISODIO È UNA DELLE PIÙ IMPORTANTI ESCLUSIVE DI LANCIO DI XBOX ONE, E PROPONE UNA NUOVA EPIDEMIA ZOMBIE NELLA CITTÀ FITTIZIA DI LOS PERDIDOS, CALIFORNIA.

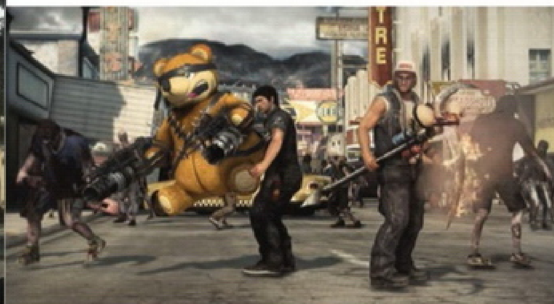
"NONOSTANTE L'ASPETTO POSSA SEMBRARE COMPLESSIVAMENTE PIÙ SERIOSO, IL TERZO EPISODIO NON PERDE NULLA DELL'ESTRO DEI CAPITOLI PRECEDENTI"

VOTO 7,5/10

AD AMMAZZARE ZOMBIE SI RISCHIA ANCORA DI DIVERTIRSI.



Up: Gli Psicopatici fanno il loro ritorno in Dead Rising 3, con una nuova schiera di personaggi assurdi da affrontare.





UNA TELEFONATA ALLUNGA LA VITA

Dead Rising 3 propone uno degli usi più convincenti di SmartGlass, l'applicazione Microsoft che consente di utilizzare un cellulare o tablet come secondo schermo per i titoli supportati. In questo caso, il dispositivo utilizzato fungerà da ZDC PDA (Zombie Defense and Control Personal Digital Assistant), riproducendo quello effettivamente utilizzato dal protagonista del gioco: con il proprio device sarà possibile contattare i personaggi, rispondere alle chiamate, consultare la mappa e ricercare oggetti e veicoli.



A TUTTA VELOCITÀ TRA CLONI DIGITALI E AVVERSARI REALI

Forza Motorsport 5



Up: Il circuito di Top Gear è sicuramente uno dei tracciati più complessi.

Il più grande pregio della Xbox One è stato la line up di lancio e tra tutti i titoli presentati Forza Motorsport 5 è quello che può essere considerato la punta di diamante di un gruppo già di per se molto ricco e competitivo. I ragazzi di Turn 10 lavorando in sinergia con gli sviluppatori Microsoft hanno infatti rilasciato un titolo di grande qualità, capace di sfruttare al meglio l'hardware della console next-gen del colosso di Redmond e allo stesso tempo segnare un deciso passo in avanti nell'evoluzione di questa saga. Durante i suoi 10 anni di vita il franchise Forza è riuscito a costruirsi una solida community di appassionati, cosa che lo ha portato a diventare uno dei capisaldi non solo delle esclusive della "Scatola X" ma del mondo del racing simulativo in generale. Era veramente un'impresa difficile riuscire a superare la qualità dei precedenti quattro capitoli, ma Forza Motorsport 5 grazie ad un'intelligenza artificiale evoluta e un gameplay curato in ogni singolo dettaglio ci riesce alla grande. Sono diversi infatti gli elementi che fanno di Forza 5 un grande gioco. Dal punto di vista della grafica possiamo affermare con sicurezza che questo titolo rappresenta un balzo notevole sia in termini di dettagli che di gestione dinamica delle luci. Ora che abbiamo avuto tra le mani la versione definitiva possiamo comprendere l'enorme sforzo fatto da Greenawalt che, a loro dire, li ha costretti a dimezzare il numero di veicoli e ridurre notevolmente quello dei circuiti per riuscire a rendere il realismo della corsa degno di una console next-gen. Stesso discorso è fatto dal punto di vista degli effetti sonori e del rombo dei motori, nitidi e ricchi di bassi. Al di là delle innegabili qualità grafiche e sonore due sono i cuori pulsanti di Forza Motorsport 5: da un lato il gameplay e dall'altro l'intelligenza artificiale. Durante le diverse sessioni di gara il feeling con le vetture è semplicemente perfetto. Anche settando i parametri di assistenza alla guida al minimo, e quindi aumentando in modo esponenziale la difficoltà della gestione dei comandi, non c'è nessuna sequenza tasti che

DETTAGLI

FORMATO: XBOX ONE
ORIGINE: STATI UNITI
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS
DEVELOPER: TURN 10 STUDIOS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

GOOD VIBRATION

Questo non è solo il titolo di un arcinoto pezzo dei Beach Boys, è anche la formula che meglio descrive la vera forza di questo grande racing simulativo. Il feeling che si crea tra il giocatore e il bolide è indissolubilmente legato al pad Xbox One. Nonostante questo sia ben lontano dal duo cambio-volante, è dotato di un feedback tattile così preciso da restituire sensazioni di guida assolutamente realistiche.



MISSING LINK

(COSA CAMBIERMMO)

PARCO AUTO: Vero, il lavoro fatto sulla grafica di Forza 5 è pazzesco, ma 200 vetture sono decisamente pochine se confrontate con le più di 1000 di GT6.

Down: Interfaccia elegante ma nitida anche in situazioni non facili, come l'inquadratura dall'interno dell'auto.





"FORZA MOTORSPORT 5 NON È SOLO UN TITOLO PER I MALATI DELLA VELOCITÀ MA È SOPRATTUTTO UNA LETTERA D'AMORE APERTA AL SETTORE DELL'AUTOMOTIVE"



Right: Chicca per tutti gli appassionati di Master Chief: una Mustang Boss 302 dedicata ad Halo: Spartan Assoult.



Right: Nella prima gara il giocatore correrà con la velocissima McLaren P1. Un inizio di grande effetto!

risulti artificiosa. La consacrazione definitiva del sistema di guida è data dal rumble del Joypad XBoxOne. E' veramente elettrizzante entrare in curva in seconda per poi in uscita scalare sulla terza e sentire come la vibrazione passa dal grilletto, in fase di decelerazione, alla parte terminale del pad in accelerazione. Sorprendente è anche l'interazione implementata tra il danneggiamento progressivo del veicolo (risultato tipico di una guida più "aggressiva") e gli effetti che questo ha sul deterioramento delle gomme, con conseguente reazione differenziata del rumble. Da questo punto di vista Forza 5 raggiunge dei picchi di realismo capaci di dare finalmente corpo all'epiteto "simulation racing game". Altro elemento unico di questo titolo è l'intelligenza artificiale. I ragazzi di Turn 10 hanno sviluppato un sistema ad hoc, chiamato drivatar, che evolve man mano che si accumulano ore di gioco. Fin qui nulla di particolare, il gioco crea attraverso la registrazione dei dati di guida una sorta di bot modellato sul giocatore. La caratteristica fondamentale del drivatar, è che grazie al cloud computing è possibile competere con i diversi drivatar presenti sulla rete anche in modalità carriera, innalzando notevolmente un livello di sfida che di per se è già al di sopra della media. Come affermato anche dagli stessi sviluppatori, questo può essere considerato un primo passo verso la scomparsa definitiva della modalità single player, mutuata in una sorta di multi player asincrono. Inoltre, in merito alla questione del drivatar è da sottolineare il non trascurabile vantaggio che i risultati ottenuti da questo clone, in termini di guadagni sulle gare vinte on line, vengono condivisi con il giocatore. A coronare l'amore per i motori che traspare da ogni linea di codice di Forza 5 è la partecipazione, come commentatori, di Jeremy Clarckson, Richard Hammond and James May della nota trasmissione britannica Top Gear. Il loro umorismo sopra le righe può sembrare fuori posto in un titolo così impegnativo, ma questa scelta di marketing mostra non solo la volontà di avvicinare il brand Forza alla trasmissione automobilstica più amata di sempre ma rappresenta una strizzata d'occhio al mondo dei motori in genere. Forza Motorsport 5 non è solo un titolo per i malati della velocità ma è soprattutto una lettera d'amore aperta al settore dell'automotive che Turn 10 ha voluto condividere con tutti i videogiocatori del mondo.

Federica Farace

FAQs

VOTO 8,5/10

L'AMORE PER LE MACCHINE TRADOTTO IN VIDEOGIOCO.

LA NOTTE IN CUI TELLTALE SALVÒ IL VIDEOGIOCO... DA SE STESSO

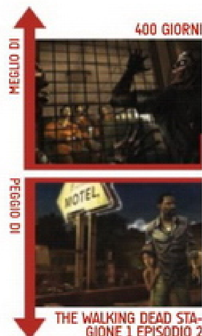
The Walking Dead: Season Two Episode 1: All that Remains

DETTAGLI

PC, PS3, PS VITA, X360, IOS
ORIGINE: USA
PUBLISHER: TELLTALE GAMES
DEVELOPER: TELLTALE GAMES
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

400 GIORNI



PEGGIO DI

THE WALKING DEAD STAGIONE 1 EPISODIO 2



Nonostante la grande forza d'animo, Clementine rimane una bambina di 10 anni, sola e spaventata.

Certe storie devono essere raccontate. È sera, sono al PC. Sto lanciando il primo episodio della seconda stagione di The Walking Dead di Telltale Games, l'opera che, a sorpresa, si ritrovò in cattedra a insegnare alle major come si racconta una storia interattiva. Dopo neanche mezz'ora di gioco (delle due che dura l'episodio, in linea con la tradizione Telltale), mi sono commosso, spaventato e sorpreso. E mi trovo a pensare che, per fortuna, nulla è cambiato.

Dopo il drammatico finale della Season One, stavolta vestiamo i panni di Clementine, la bambina che Lee (protagonista del primo titolo), di fatto, adottò come padre e alla quale insegnò a sopravvivere e a crescere, affrontando un mondo dove gli zombi non sempre sono il peggiore degli incontri. Ci ritroviamo uniti a Omid e Christa, ora incinta di lui, in quello che potrebbe quasi sembrare un quadretto familiare. Ma l'illusione dura poco, infranta da un terribile incidente. Sedici mesi dopo, Clementine si troverà a perdere anche l'ultimo membro rimasto della sua piccola compagnia... una caduta in un fiume, poi la solitudine. Una bambina in un mondo di violenza e morti viventi. Benvenuti nella Season Two.

A livello di gioco, Telltale resta giustamente fedele al suo modello, mutuando anche l'ulteriore evoluzione sperimentata nel primo episodio del bellissimo The Wolf Among Us, anch'esso recensito su questo numero di Game Republic: meno gameplay tradizionale (siamo prossimi allo zero assoluto) ed enfasi sulla narrazione interattiva costruita tramite scelte morali. Anche i quick time event, ben dosati e progettati, servono più a rinforzare il pathos che a inserire elementi di sfida di tipo tradizionale; in sostanza, la sequenza d'azione non è una difficoltà da superare, ma un escamotage per pompare adrenalina e generare ansia, trasmettendo urgenza fisica e pressione sul giocatore. Un meccanismo che, unito a una trama impeccabile e a personaggi da antologia, sa funzionare a perfezione.

The Walking Dead non è un'avventura grafica punta e clicca. Non lo è mai stata. Se cercate esplorazione e risoluzione di enigmi, guardate altrove. Il modello forgiato e perfezionato da Telltale è un altro esempio di opera che fatica a essere costretta nella tradizionale definizione di "videogioco", ma che proprio per questo sa proporsi con successo a un pubblico più vasto, potenzialmente lo stesso che ama leggere un romanzo o assistere a un film. Chi, insomma, ama le storie. Storie che sanno sorprendere, come scoprirete giocando. E come è un cane a simboleggiare il tracollo di Call of Duty, sempre un cane mostra la grandezza di Telltale. Bentornata, Clementine. Credimi, eri mancata a tutti noi.

Marco "Metalmark" Accordi Rickards

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

CRESCITA: Clementine è cambiata. Ce ne accorgiamo in una scena di pura caratterizzazione, dove Clementine scorge un giocattolo mentre rovista alla ricerca di oggetti utili. Lo prende, ma lo lascia immediatamente. È chiaro che non le può servire a niente. Il tempo dei giochi è finito per lei. Per sempre.

VOTO 9/10

IL NUOVO PARADIGMA DELLA NARRATIVA INTERATTIVA



Left: Anche un nuovo amico, messo alle strette, può mostrare il suo lato animale.





Down: Le scelte capaci di influenzare la trama sono spesso insite nei dialoghi, talvolta molto più esplicite. In questi casi si avrà generalmente più tempo a disposizione per prendere la sofferta decisione.

IL LIETO FINE È SOPRAVVALUTATO

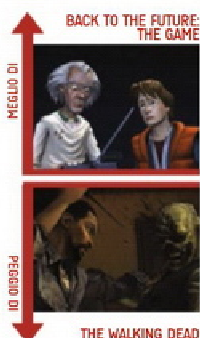
The Wolf Among Us -Episode One: Faith

Grazie al travolgente successo della versione videoludica di The Walking Dead, Telltale Games è stata presto indicata come una delle responsabili della riformulazione moderna del genere dell'avventura grafica. Se ciò è indubbiamente vero, a colpire quando si prova The Wolf Among Us è quasi più l'incredibile abilità dello studio nel realizzare meravigliose trasposizioni, riuscendo a proporre linee narrative originali che si inseriscano organicamente nell'universo di partenza, anche quando finiscono per prendere strade radicalmente alternative. The Wolf Among Us prende infatti le mosse da una nuova serie a fumetti, l'ottima Fables di Bill Willingham, pubblicata a partire dal 2002 da DC Comics. Nel mondo di riferimento, i personaggi delle fiabe più famose hanno dovuto scontare un esilio forzato a Fabletown, quartiere di Manhattan nel quale vivono sotto spoglie umane grazie all'impiego di un sortilegio chiamato Glamour. A vigilare sui contrasti che non tardano a sorgere è posto uno Sceriffo d'eccezione: si tratta del Lupo Cattivo, conosciuto come Bigby Wolf, che riesce, talvolta con fatica, a contenere la propria natura bestiale per mantenere l'ordine. Quando una serie di brutali omicidi comincia a falciare i membri della comunità, Bigby è chiamato a immergersi nel mondo sordido che si è creato intorno agli esuli meno fortunati. La formula Telltale si ripresenta quasi invariata in questa nuova veste: il mondo di gioco è reso con un 3D cel-shaded che, grazie ai tratti marcati del disegno e all'eccellente regia, richiama in maniera molto efficace l'anima del fumetto. Allo

DETTAGLI

MICROSOFT WINDOWS, XBOX 360, OS X, PLAYSTATION 3, IOS, PLAYSTATION VITA
ORIGINE: USA
PUBLISHER: TELLTALE GAMES
DEVELOPER: TELLTALE GAMES
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI: BACK TO THE FUTURE: THE GAME



PEGGIO DI: THE WALKING DEAD

Down: Le sequenze d'azione si affrontano premendo rapidamente tasti specifici e cliccando determinati punti con il mouse.

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

STORYTELLING INTERATTIVO: Recuperando la struttura vincente di The Walking Dead, Telltale porta a nuova vita un'altra serie a fumetti, riprodotta grazie a linee narrative inedite e con aspetto e meccaniche decisamente intriganti.



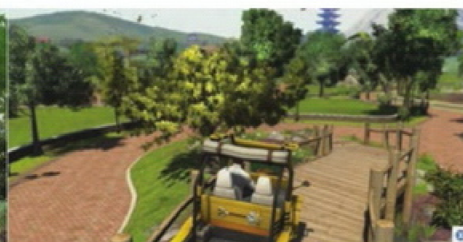


Pasquale Parisi

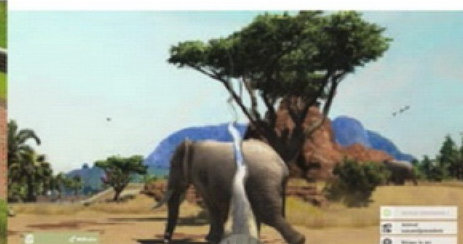
VOTO 8.5/10

TELLTALE COLPISCE ANCORA NEL SEGNO

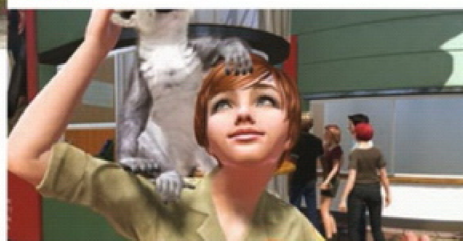




Up: Potremo attraversare il nostro giardino zoologico a bordo di questa scintillante dune buggy



Up: Con il Kinect potremo lavare gli animali gestendo la pompa dell'acqua.

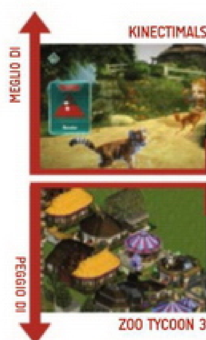


DIRIGIAMO UN BIOPARCO SULLA NOSTRA XBOX ONE

Zoo Tycoon

DETTAGLI
FORMATO: XBOX ONE

ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT
MULTIPLAYER: NO



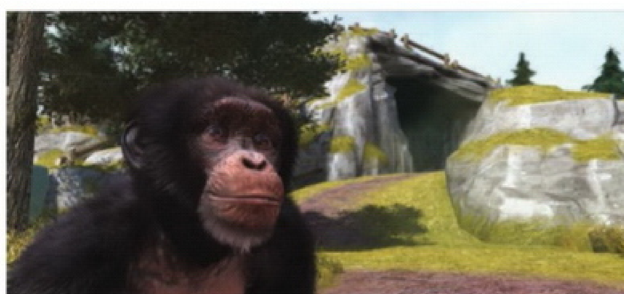
potrete occuparvi del lato economico, della creazione di nuovi habitat per gli animali, aggiungere decorazioni e assumere o licenziare lo staff. Dopo aver sistemato gli animali infatti dovrete pensare a qualcuno che si occupi della pulizia del giardino zoologico e alla cura degli stessi, aiutandoli a partorire i cuccioli o pulendo le gabbie. Durante il gioco la difficoltà è sempre abbastanza moderata, non avrete mai la sensazione di impotenza o di non riuscire ad affrontare le sfide che vi si presenteranno. Probabilmente la scelta degli sviluppatori è stata di rendere il titolo fruibile a una fetta di pubblico più ampia possibile ma nonostante questo la progressione è ben bilanciata e mai noiosa. Alla fine Zoo Tycoon si rivela un buon titolo gestionale, che non mancherà di divertire gli appassionati del genere (tutti gli altri difficilmente cambieranno idea con questo titolo) che paga sotto il profilo della difficoltà la svolta casual ma che riesce lo stesso a farsi apprezzare per immediatezza e per l'implementazione caratteristica, ma non invasiva del Kinect.

Ermanno Clucher

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

KINECT: Grazie alla periferica di Xbox One durante il gioco potremo interagire con gli animali dandogli da mangiare, lavandoli o accarezzandoli. Il tutto, con un'ottima realizzazione e un riconoscimento dei vostri movimenti davvero efficace.



VOTO 7/10
GIUDIZIO BREVE E INCISIVO



LA FORZA DEL RITMO NEL PARTY GAME TARGATO UBISOFT

Just Dance 2014

Up: Con la modalità On Stage il protagonista del palco sarai tu e i tuoi amici non faranno che accompagnare i tuoi passi di danza.

Un nuovo anno è iniziato e con esso ci ritroviamo a giocare i nuovi capitoli delle nostre serie preferite. Il turno di Just Dance 2014, quarto capitolo del party game targato Ubisoft, è arrivato. Ancora una volta siamo di fronte ad un titolo divertente, allegro, colorato e tutto sommato semplice. Un perfetto compagno per le serate casalinghe tra amici, JD2014 si presenta non molto diverso dal precendete capitolo: basta scegliere dall'interfaccia di gioco un brano, il coach che si vuole seguire, e iniziare ad imitare i movimenti che vediamo sullo schermo. Pur non avendo risolto il problema della precisione nell'individuazione del movimento, visto che basterà andare a tempo ed avere una certa prontezza con la mano che impugnerà il controller per ottenere un punteggio discreto, il titolo presenta alcune novità che arricchiscono l'esperienza di gioco. I passi da compiere sono segnati attraverso illuminazione della mano del ballerino di cui seguiamo i passi ed ulteriormente marcati da una serie di pittogrammi che si susseguono nella parte bassa dello schermo. A partire da questo episodio, inoltre, è presente sullo schermo anche il testo della canzone che andiamo a ballare: su console dotate di microfono si potrà quindi anche cantare, come fosse un karaoke. Al termine di ogni sessione si riceve una valutazione in stelle e si guadagnano punti Mojo, la valuta del gioco, che serviranno per l'acquisto di componenti extra. La vera novità però riguarda la componente on line: innanzitutto, è possibile registrare una performance (Autodance) e caricarla sulla Just Dance TV. Si può accedere ai canali dall'interfaccia del gioco e visualizzare i video caricati da altri utenti, ma soprattutto è stato inserito uno spazio multiplayer competitivo e social. Just Dancers, ad esempio, mostra i giocatori attivi su una mappa del mondo, con la possibilità di aggiungerli agli amici oppure

DETTAGLI

PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, WII, WIIU
ORIGINE: FRANCIA
PUBLISHER: UBISOFT
DEVELOPER: UBISOFT
MULTIPLAYER: SÌ

MEGLIO DI

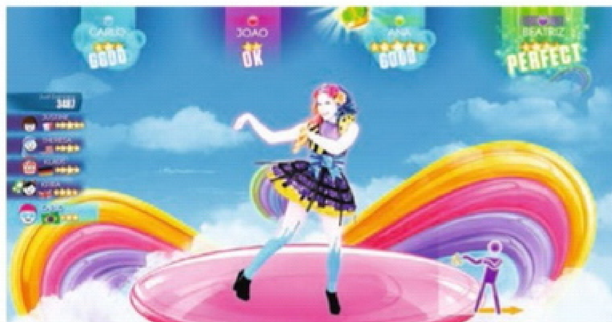


PEGGIO DI

NEL MONDO
(GIOCARE ONLINE)

CONDIVISIONE: La componente on line è quella che aggiunge ancora più divertimento. Si possono condividere sia le prestazioni migliori che quelle più divertenti e guardare nel mondo cosa gli altri appassionati combinano in salotto.

Down: Nella modalità on line World DanceFloor i giocatori possono scatenarsi a ritmo di musica con altri utenti nel mondo.

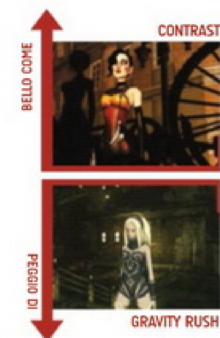


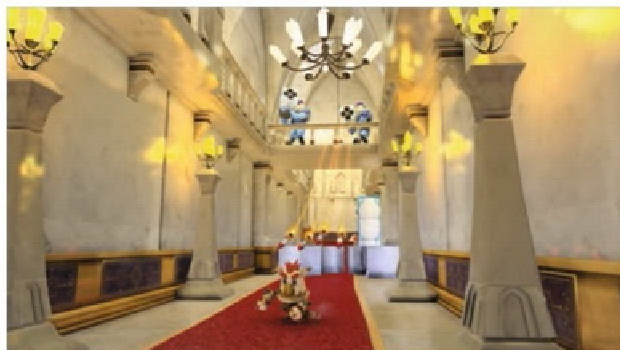
Giulia Smeraldo



VOTO 7.5/10

UN SOCIAL PARTY GAME DISCRETO CHE VI FARÀ PASSARE QUALCHE SERATA IN ALLEGRIA.







Up: La direzione artistica è di buon livello e richiama alla mente alcuni film Pixar.





QUANDO ALLA TERRA SERVE UN EROE "TUTTO D'UN PEZZO".

Knack

DETTAGLI

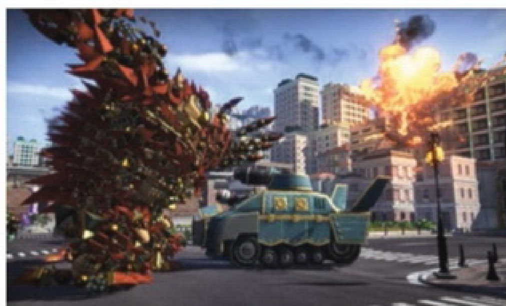
FORMATO: PS4
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: JAPAN STUDIO
MULTIPLAYER: NO

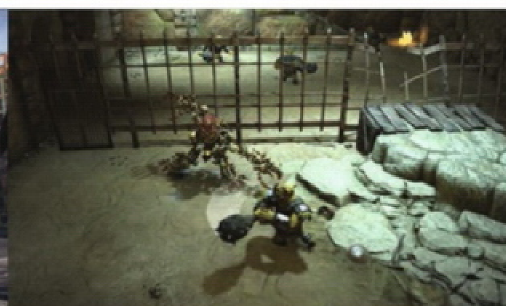
il tipo di utenza a cui il titolo si rivolge. A salvare in parte il lavoro svolto dal team di sviluppo, ci pensa un doppiaggio davvero molto curato a cui purtroppo fa da contraltare una sceneggiatura molto fiacca e mal scritta assolutamente incapace di mostrare qualsivoglia guizzo di originalità. Questo traspare soprattutto dalla premessa narrativa ovvero la più classica delle invasioni da parte di creature poco amichevoli. In definitiva Knack è un titolo che si presenta con luci e ombre, dovute perlopiù alla fretta con cui è stato sviluppato, almeno questa è l'impressione che trasmette pad alla mano, peccato dunque, perché le potenzialità per tirare fuori un piccolo capolavoro c'erano tutte visto il talento e il pedigree del team di sviluppo al timone di questo progetto.

Leon Genisio

VOTO 5,5/10
POCHE IDEE BUONE E SFRUTTATE MALE

Down: Nonostante la sua linearità il gioco riesce comunque a divertire.





IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

Personaggio trasformabile: La particolarità principale di questa nuova produzione Japan Studio risiede nel fatto che il protagonista è una sorta di robot, che con l'incedere dell'avventura man mano che acquisisce nuove abilità diventa sempre più grande. La direzione artistica inoltre richiama non poco le atmosfere dei migliori film firmati Pixar.

UN CULT DEL PASSATO IN SALSA NEXT GEN

Killer Instinct

Down: I modelli poligonali dei lottatori sono così ricchi di dettagli e ben realizzati che, almeno per il momento, segnano il nuovo standard qualitativo per quanto concerne il genere dei picchiaduro. E siamo solo all'inizio...

DETTAGLI

XBOX ONE
ORIGINE: USA
PUBLISHER: MICROSOFT STUDIOS
DEVELOPER: DOUBLE HELIX GAMES
MULTIPLAYER: SÌ



Per gli appassionati di picchiaduro, quelli veri, il nome di Killer Instinct rappresenta ancora oggi uno dei pilastri del genere, una sorta di tempio sacro venerato da milioni di fan al pari dei più celebri e fortunati Mortal Kombat e Street Fighter. Potrete capire dunque che quando Microsoft annunciò il ritorno in esclusiva per Xbox One di Killer Instinct, dopo quasi vent'anni di assenza dalle scene e per giunta in modalità free-to-play, molti di noi, soprattutto quelli più navigati, esultarono animatamente alla stregua di un gol dell'Italia ai mondiali. La domanda fu però: come riportare in vita quello che per le nuove generazioni di giocatori è quasi un perfetto sconosciuto? Diciamo pure che la risposta potremmo riassumerla nella parola accessibilità. I ragazzi di Double Helix Games hanno raccolto con grande onore il retaggio storico lasciato da Rare, senza però aggiungere alcun tipo di velleità o fronzoli inutili; insomma Killer Instinct è un titolo arcade essenziale, diretto e brutale, proprio come lo era nei mitici anni Novanta. Un picchiaduro per tutti. Esente in maniera voluta da qualsiasi virtuosismo, il gioco ci introduce in un mondo costituito da appena otto lottatori e due modalità di gioco, le classiche uno contro uno (sia in locale che in multiplayer) e survival, più il Dojo per affinare la propria tecnica. La risicata offerta ludica si fa invero sentire subito e di certo non aiuta, almeno in un primo momento, a riporre piena fiducia nel titolo, ciononostante è solo quando si lasciano alle spalle i pregiudizi che l'esclusiva Microsoft mette in chiaro le sue regole. Killer Instinct si fa apprezzare per quello che è (ed è sempre stato), ovvero un picchiaduro nudo e crudo in cui combo a catena, tempi di risposta rapidissimi e fatality coreografiche sono gli addendi che insieme danno vita a un prodotto vincente. Le novità sono poche ma funzionali e si concentrato perlopiù in un nuovo sistema di combo e nelle cosiddette Tecniche Ombra, mosse speciali che rendono parzialmente invulnerabile il proprio personaggio a patto di consumare un'apposita barra di energia. Per il resto il nuovo Killer Instinct porta con sé poca roba nuova e tanta, tantissima tradizione vecchia scuola, immortalata in una realizzazione tecnica di buona fattura che mostra i muscoli di Xbox One offrendo un risultato fluidissimo, anche se forse non così esageratamente Next Gen. In definitiva, se cercavate un titolo "proletario", in grado di moderare il passaggio da un Forza Motorsport 5 a un Ryse: Son of Rome, Killer Instinct è sicuramente un valida soluzione.

Davide Panetta

VOTO 7,5/10
GENUINO E PRIMORDIALE



MISSING LINK

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

MINIMALISTA: Il vero difetto di Killer Instinct è la povertà della sua offerta di gioco. Con così pochi contenuti, infatti, il rischio di annoiare dopo un paio di orette intense è sempre in agguato. Speriamo solo che Microsoft metta presto a disposizione nuovi personaggi e bonus sul modello di Tekken Revolution, in modo da tenere sveglio l'interesse della community.

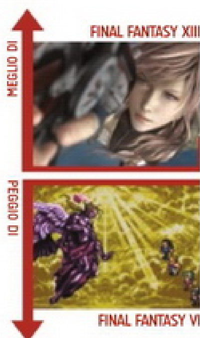


E IL PREMIO PER IL TITOLO PIÙ STRANO DI SEMPRE VA A...

Bravely Default: Flying Fairy

DETTAGLI

3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: SQUARE ENIX
DEVELOPER: SILICON STUDIO
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



Leggende metropolitane raccontano che, per rivitalizzare le vendite della Coca Cola, la compagnia diede un altro nome alla celeberrima bevanda, e cominciò a venderla per farsi concorrenza da sola. Il nome del sostituto sarebbe stato, secondo le parole dei più affezionati cospirazionisti, Pepsi. A quanto pare, Square Enix sembra aver fatto qualcosa di molto simile, inventando un nuovo franchise che, in realtà, sprizza da ogni pixel la sua somiglianza con i classici Final Fantasy. Quelli belli, chioserebbero i maligni. Il gioco è un successore spirituale di The Four Heroes of Light, sia per art direction che per impostazione del mondo di gioco. Quello spin-off, davvero poco ispirato, non ha niente a che vedere con Bravely Default. Questa nuova esperienza si muove tra un gusto tipicamente retrò, e nuove idee che rendono il suo sistema di combattimento a turni semplicemente rivoluzionario per il genere. Il fulcro del gioco sta, infatti, negli scontri: potrete scegliere l'approccio tattico chiamato Brave, appunto, dove potrete eseguire attacchi potentissimi, ma sarete anche limitati dai cosiddetti Brave Points, che diminuiranno nel corso dello scontro. Una volta esaurita la scorta, rimarrete inermi di fronte agli attacchi del nemico. Altrimenti, potrete optare per la modalità Default, che al contrario permette di assumere una posa difensiva, durante la quale riceverete un boost nella protezione dagli attacchi e potrete accumulare Brave Points. Il ritmo degli scontri è dettato da un armonioso valzer, che si sposta dalla difesa all'attacco, e starà all'abile stratega che è in voi decidere qual è la stance migliorare da usare in una determinata situazione. Un ulteriore livello di profondità è assicurato dal sistema di Job, un classico di Final Fantasy. Ogni personaggio, invece di essere ancorato a un unico set di abilità dettato dal suo mestiere, potrà al contrario usare mosse estranee alla sua natura. Tradotto in soldoni, questo vuol dire avere a disposizione, per esempio, un Cavaliere in grado di usare delle magie curative. Il cielo è il limite, come si suol dire. Passerete ore e ore a rifinire il vostro team per renderlo blindato in ogni situazione, garantito. Anche perché i nemici, pure quelli più stupidi, sono costruiti in modo tale da spingervi a riflettere su quale sia la strategia migliore per abbatterli. Bravely Default recupera la tradizione dei grandi Final Fantasy, ma riesce persino nel non facile intento di superare il Maestro Sakaguchi-san. Un tuffo nel passato, sì. Ma che vi lascerà sinceramente sorpresi.

Guglielmo De Gregori



Down: L'art direction del gioco è semplicemente deliziosa. Un particolare effetto sui modelli 3D del gico vi darà l'impressione di star guardando le illustrazioni di un libro di fiabe che prendono vita sotto i vostri occhi.

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

NOSTALGIA: Ehi, ci sono i Maghi Bianchi. E pure i Maghi Neri. E quelli Rossi! Come faccio a revitalizzare i nemici? Ma ovvio, con una Piuma di Fenice. Vi accorgerete presto che il gioco che state giocando appartiene a un'altra epoca, come se fosse stato mantenuto in una capsula del tempo creata appositamente per i JRPG. E vi chiederete perché sulla confezione non ci sia scritto Square Soft.



VOTO 8,5/10
CORAGGIOSAMENTE NOSTALGICO.



Up: Vi assicuriamo che in movimento sarà difficile distinguerlo da una partita reale!

IL GIOCO CHE UN MVP COMPREREBBE!

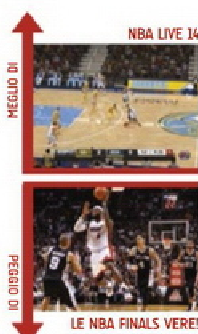
NBA 2K14

No, non è solo perché la pluripremiata stella del basket contemporaneo è stata scelta come testimonial assoluto del titolo 2K se l'MVP più amato degli ultimi anni, LeBron James, farebbe volentieri una partita a NBA 2K14, magari su console di nuova generazione. Ipotizzando (neanche troppo azzardatamente) che il campionissimo delle ultime NBA Finals possa permettersi di avere in casa sia una PlayStation 4 che una Xbox One, potete star certi che avrà speso ore guidando i suoi Heat all'ennesima vittoria... anche se stavolta solo virtuale. Perché però indossare le divise che lo contraddistinguono nella vita reale, se può scendere in campo anche vestendo, per esempio, la maglia dei Bulls di Rose, quella degli Spurs di Parker o la numero 24 gialla e viola di un certo Kobe Bryant? A LeBron, o meglio a voi, la scelta. Perché NBA 2K14, oltre a offrire il roster totale di squadre NBA (ed europee, perché no) attuale, vi mette davvero nei panni (o meglio canotta e pantaloncini) dei campioni della National Basket Association, tanto è sottile il confine che separa il gioco della realtà. Graficamente, inutile partire da altri ambiti, il prodotto di Visual Concepts è un vero e proprio tripudio per gli occhi, tanto che si può affermare senza troppi indugi che NBA 2K14 sia forse il più bel gioco di basket mai visto sinora su console. Movimenti realistici, fluidità assoluta, realismo del pubblico ed effettistica varia (dalle luci dei palazzetti ai riflessi del parquet sino al sudore sulla pelle dei giocatori) fanno del titolo made in 2K la più convincente, divertente ed esaltante simulazione cestistica di sempre. E se è vero che gli amanti del basket virtuale avranno ben pochi dubbi sul titolo da acquistare quest'anno (l'unico antagonista, tornato dopo anni di silenzio, si è rivelato una delusione senza pari), anche

DETTAGLI

PS4, XBOX ONE
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: VISUAL CONCEPTS
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI: NBA LIVE 14

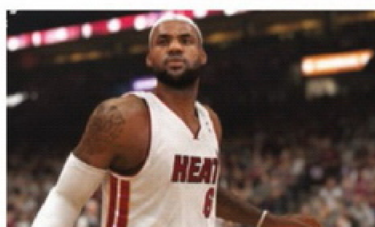


PEGGIO DI: LE NBA FINALS VERE!

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

REAL SPORT: nonostante le poche novità introdotte rispetto al passato (ed è per questo che il titolo non prende il massimo dei voti), il titolo 2K mostra i muscoli soprattutto dal punto di vista tecnico, grazie a un comparto grafico che fa gridare al miracolo. Muscoli fuori e dentro il parquet!



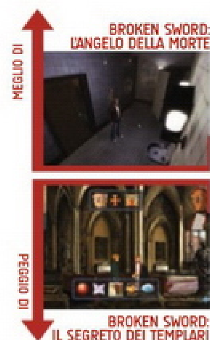
Down: Il gioco si aggiorna automaticamente per essere sempre in linea con il campionato NBA in corso.



Michele Giannone

VOTO 8,5/10

LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI BASKET MAI VISTA!







Up: Per realizzare l'Episode One, Revolution Software ha raccolto su Kickstarter ben 771.560 dollari. Il secondo capitolo verrà lanciato questo gennaio 2014.





PUNTA LA SPADA... E CLICCA!

Broken Sword 5: The Serpent's Curse - Episode One

DETTAGLI

FORMATO: PC, MAC, IPHONE, IPAD, PS VITA
ORIGINE: REVOLUTION SOFTWARE LTD
PUBLISHER: TECMO KOEI
DEVELOPER: REVOLUTION SOFTWARE LTD
MULTIPLAYER: NO

Sword è forse proprio la struttura di gioco, lineare ma "a stanze chiuse": la storia corre su binari definiti, dove per andare avanti bisogna risolvere tutti gli enigmi presenti. Questi comunque sono ben costruiti, e sempre giustificati dagli eventi: per trovare la soluzione è necessario pensare a quello che vogliono ottenere George e Nico nelle diverse situazioni che si trovano ad affrontare, attraverso un'interfaccia e un sistema di controllo classici, con il puntatore intelligente e l'inventario richiamabile tramite un'apposita icona. Un "gioco" di cuore e di testa, che, dopo una parte iniziale un po' lenta, farà infittire il ritmo degli eventi, e quando finalmente la trama vi avrà catturati, cala di colpo il sipario, lasciandovi seduti davanti al monitor in compagnia del desiderio frustrato di sapere come continua. Un bel "nuovo ritorno", che non vediamo l'ora di riniziare con l'uscita del capitolo 2.

Micaela Romanini

IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

RIPETITIVO: Revolution ritorna con la sua migliore avventura grafica, ma lo fa adottando una struttura "a stanze chiuse", molto diversa dal precedente capitolo, che spinge la trama verso ripetizioni e dialoghi spesso simili.

VOTO 8/10

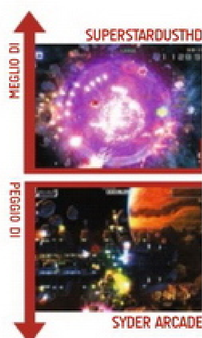
GRAFICA INTUITIVA E NARRAZIONE ACCATTIVANTE.

FRENESIA ALLO STATO PURO

Resogun

DETTAGLI

PS4
ORIGINE: FINLANDIA
PUBLISHER: SONY
DEVELOPER: HOUSEMARQUE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



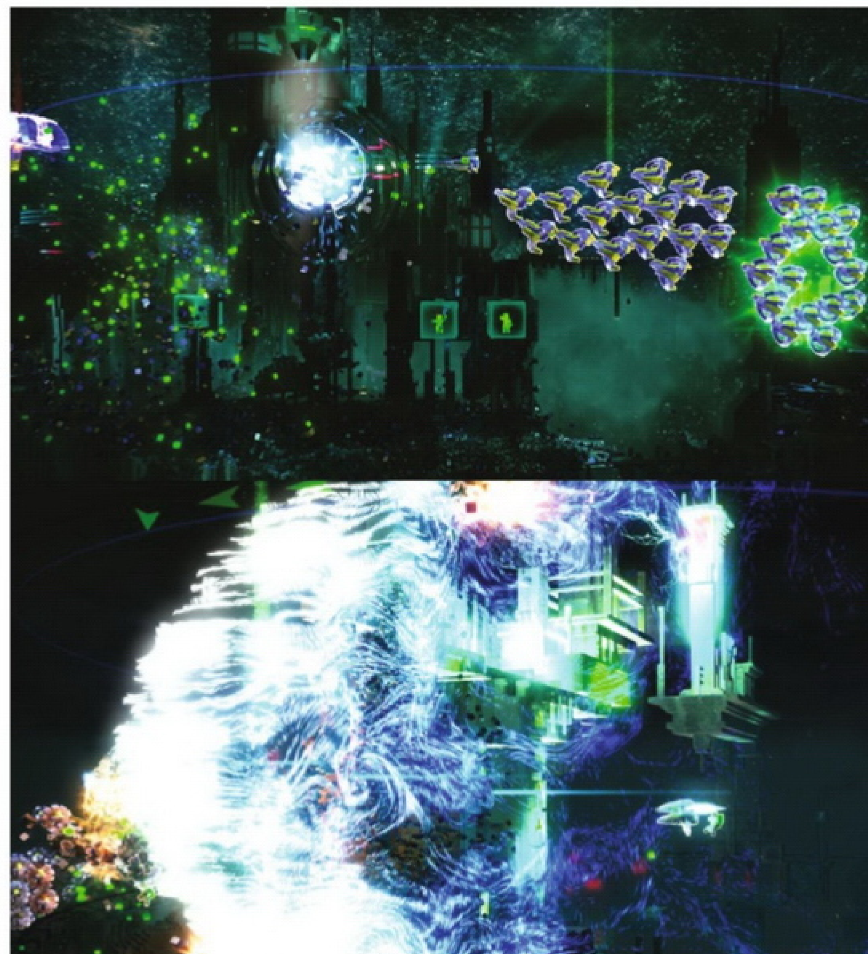
Se c'è un lato assolutamente positivo dell'era del digital delivery questo è la proliferazione delle software house indipendenti, che hanno letteralmente invaso gli store online delle nostre console. Infatti, al giorno d'oggi sono molti gli sviluppatori che si sono affermati tramite questo circuito e tra questi è impossibile non menzionare i finlandesi di Housemarque che, dopo successi come la saga Super Stardust HD o Outland, questa volta ci propongono Resogun: un furioso sparatutto a scorrimento orizzontale che mescola sapientemente uno stile retrò con la frenesia adrenalinica di un modernissimo shooter. Una differenza sostanziale rispetto a Super Stardust la troviamo nel level design. Per l'appunto Resogun dispone di cinque livelli bidimensionali percorribili in senso circolare sia in avanti che indietro e popolati da un numero elevatissimo di nemici. Il tutto è caratterizzato da tre distinte fasi che suddividono la durata temporale di ogni livello, accompagnandoci a ritmi infernali al classico scontro finale con il boss di turno. Il gameplay sembrerebbe abbastanza essenziale se non fosse per delle vere chicche che il Team nordico ci propone, come ad esempio la scelta di una delle tre astronavi disponibili che, oltre a dover soddisfare le nostre esigenze estetiche, influenzeranno di molto l'approccio ingame grazie alle peculiarità distinte di ognuna di esse in fase di attacco e di mobilità.

NEL MONDO

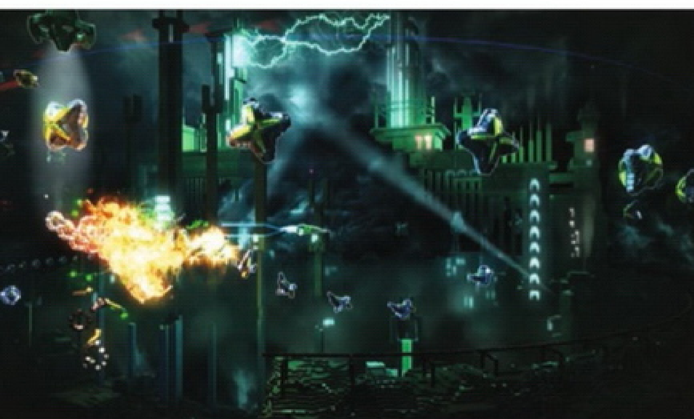
(GIOCARE ONLINE)

GUERRA GLOBALE: Resogun è un titolo splendidamente bilanciato in tutte le sue componenti ma aumentando il livello di difficoltà la sfida diventerà davvero ardua. Per questo il titolo è provvisto di un'ottima cooperativa online che permetterà di tornare su livelli di competizione accettabili.

Down: Per ottenere armi e bonus extra dovrete salvare gli umani (sì, sono verdi!) intrappolati nelle gabbie.



Up: Gli effetti grafici oltre ad essere costantemente presenti sono una vera delizia per gli occhi.

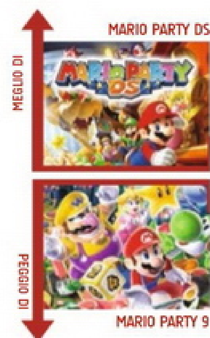


L'immediatezza che da sempre ha contraddistinto gli shooter a scorrimento è ovviamente la base portante di Resogun, ma gli sviluppatori hanno il merito di creare, su un titolo con una curva di apprendimento pressoché inesistente, meccaniche di gioco ispirate e solide con l'ausilio di intelligenti ed efficacissime regole che renderanno il gioco, sì immediato, ma decisamente profondo e competitivo. Di fatto alzando il livello di difficoltà (tra i quattro disponibili) diventerà indispensabile pianificare le vostre azioni, sfruttando i comandi di cui disporrete per sfuggire così alla moltitudine di nemici presenti su schermo. L'impatto grafico è notevole, esplosioni ed effetti luce accompagnano perennemente l'azione e non c'è un momento in cui abbiamo notato cali di stabilità del motore grafico. Infine la matrice prettamente arcade del titolo viene sottolineata da una colonna sonora elettronica incalzante e da accorgimenti come il classico moltiplicatore, che premia l'abilità del giocatore di distruggere in modo "continuativo" i nemici, generando una sfida nella sfida a colpi di punteggio, aumentando sensibilmente la rigiocabilità. Per ultimo, ma non in ordine di importanza, il gioco è completamente gratuito per gli abbonati al servizio Playstation Plus. Quindi cosa aspettate?

Alessandro De Bianchi

VOTO 8/10

UNIONE PERFETTA TRA CLASSICO E MODERNO







Up: All'interno di Island Tour sono previsti anche minigiochi da attivare tramite Streetpass, unica via d'accesso a una serie di collezionabili.





NO MARIO, NO PARTY

Mario Party: Island Tour

DETTAGLI
FORMATO: 3DS, 2DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO
MULTIPLAYER: SÌ

meno dei tabelloni, è pur sempre possibile affrontare i singoli minigiochi in modalità libera, sacrificando inevitabilmente lo spirito di competizione. Per i giocatori solitari c'è la Torre di Bowser, raccolta di minigiochi tutta dedicata al single player comprensiva di riuscitissime boss fight. Inutile sottolineare, però, come la campagna in solitaria in un party game non possa essere altro che un riempitivo. A essere totalmente assente è una qualsivoglia modalità che preveda il gioco online. Perdoniamo tale mancanza solo in virtù dell'inclusione del game sharing, grazie al quale è possibile giocare con tre amici utilizzando una sola cartuccia di gioco. I pur bravi Nd Cube non riescono a dare seguito all'ottimo lavoro di rinnovamento compiuto con Mario Party 9, e Island Tour dimostra come la serie continui a non trovarsi a proprio agio su console portatile. Una discreta dose di intrattenimento c'è, e gli utenti più giovani non mancheranno di trovare di che divertirsi. Per le serate tra amici, però, meglio tornare alle console casalinghe.

Manuele Paoletti

Down: Tra i meriti di Mario Party: Island Tour c'è quello di sfruttare al meglio le caratteristiche della console. Vengono utilizzate persino le carte per la realtà aumentata! Ce ne eravamo dimenticati, lo ammettiamo.



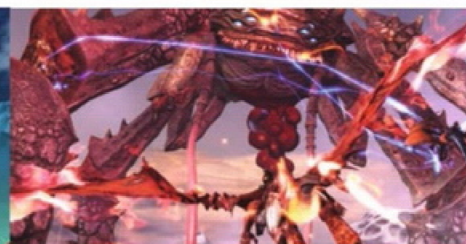
IDENTIKIT

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

PARTY ONLINE: Un party game è più divertente se giocato con tre amici seduti sullo stesso divano, ma una modalità online è sempre meglio avercela piuttosto che doverne fare a meno. Quando imparerai, Nintendo?

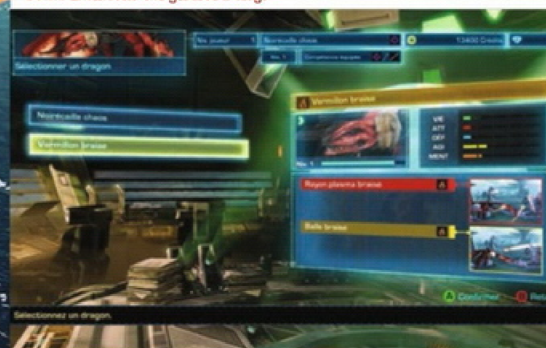
VOTO 6/10
UNA FESTA POCO RIUSCITA





Up: Il sistema di controllo penalizza i momenti più frenetici

Down: L'interfaccia che gestisce il drago



IL DRAGO TORNA A VOLARE

Crimson Dragon



Crimson Dragon ha avuto un destino comune a quello di Ryse: Son of Rome. Previsti inizialmente per Kinect su Xbox 360, entrambi sono poi diventati due titoli di lancio per Xbox One con un uso marginale del Kinect. Le somiglianze però terminano qua, visto che Ryse è stato promosso a titolo tripla A ed è stato scelto per mostrare le potenzialità tecniche della nuova console Microsoft, mentre Crimson Dragon esce fra i titoli in digital delivery e apporta soltanto qualche miglioria grafica rimanendo però con un'impronta current-gen. Crimson Dragon nasce dalle ceneri del defunto Team Andromeda, il gruppo di programmatori che avevano dato vita alla saga di Panzer Dragon su Saturn, di cui questo titolo rappresenta un seguito spirituale. Le meccaniche e il concept infatti sono rimasti molto simili rispetto al suo predecessore; uno shooter su binari che vede come protagonista il nostro cavaliere a cavallo di un drago sputafuoco.

DETTAGLI

FORMATO: Xbox One
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: MICROSOFT GAME STUDIOS
DEVELOPER: GRUNDING INC.
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)



mentre con la destra a gestirne il mirino di fuoco. Il risultato sono due elementi indipendenti fra loro che tendono al caos e alla confusione. Il comparto tecnico lascia trasparire un dettaglio chiaramente pensato per un altro hardware, con modelli poligonali dei draghi poco rifiniti e texture abbastanza semplici. In conclusione Crimson Dragon, pur offrendo un gioco dal piglio divertente, fallisce nel cercare di riproporre i fasti di Panzer Dragoon, non offrendo spunti di novità particolari o una resa tecnica all'altezza di quello che ci si aspetta da un titolo next-gen.

Ermanno Clucher

MISSING LINK
(COSA CAMBIEREMMO)

GAMEPLAY: Purtroppo la quantità di novità apportate non sono tali e di tale livello da giustificare questa operazione di remake per un titolo dalle meccaniche troppo ridondanti e poco raffinate.

VOTO **6.5**/10

UN OCCASIONE UN PO' SPRECATA PER CHI SPERAVA NEL RITORNO DI UNA SAGA STORICA

MMO REPUBLIC

a cura di Bruno Manzoni

MORHAIME ALLA RISCOSSA

Il 2014 sarà all'insegna di Blizzard?

Il 2014 si presenta come un grande anno per i videogiochi, e tutti i suoi appassionati. In mezzo a questo turbino di novità, proclami e campagne pubblicitarie milionarie una società potrebbe affondare, ulteriormente, le proprie radici nel mercato dei giochi online: Blizzard Entertainment. La software con sede ad Irvine si prepara a conquistare il 2014 con un esercito composto da espansioni dei propri, famosissimi, franchise e da nuovi giochi che hanno generato un grande interesse a livello planetario. La più grande macchina da soldi di Blizzard, World of Warcraft, si prepara ad accogliere una nuova espansione che ha il compito di portare nuova linfa al colosso dei MMORPG, che si dirige a gonfie vele verso il decimo anniversario. Il concetto alla base di Warlords of Draenor non è la semplice progressione di livelli e set armature all'interno di una nuova zona di gioco, ma sembra più un tentativo amarcord per invogliare la vecchia utenza a ritornare a giocare più che cercarne di nuova. La scelta del viaggio del tempo in un universo parallelo, lo svolgimento di tutta l'azione nell'antica terra di Draenor (le Outland) e il ritorno di alcune iconiche figure del passato ne sono un chiaro esempio. L'accoglienza di questa nuova espansione da parte del pubblico è stata decisamente entusiastica, e alcune novità sono state accolte con grande eccitazione, in special modo i nuovi modelli dei personaggi e l'implementazione di un sistema housing molto complesso e ben strutturato. Come da tradizione quando si parla di cambiamenti non sono certo mancate alcune criticità che hanno spaccato in due i fan, una di queste è stata senza dubbio la possibilità di portare immediatamente un personaggio dal livello 1 al livello 90. I pro e i contro di questa scelta Blizzard sono davvero tanti quindi l'unica cosa saggia da fare è aspettare la release di Warlords of Draenor per valutare la bontà di questa nuova feature. Un altro tassello importante che Blizzard andrà a inserire nel 2014 è la nuova espansione di Diablo III chiamata Reaper of Souls. Il terzo capitolo della saga del diabolico action RPG, a causa di alcune scelte davvero poco oculate da parte degli sviluppatori ha sofferto tantissimo la concorrenza di altri giochi dello stesso genere. La versione per console rilasciata nel 2013 ha riscosso ottimi risultati in termini di pubblico e critica unita e grazie alla spinta data dall'annuncio di questa nuova espansione Diablo potrebbe tornare sul gradino più alto del podio. Tra le novità



Left: Schierare Illidan e Kerrigan nella stessa squadra? Con Heroes of the Storm si può.

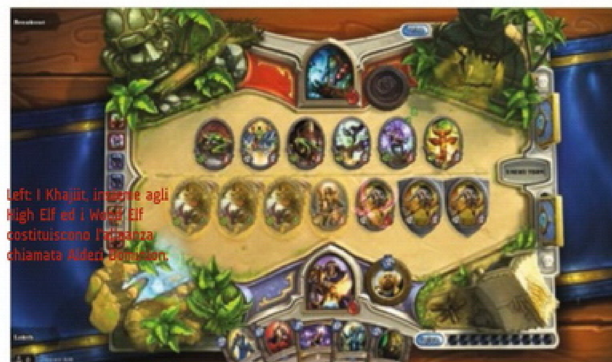
Down: Dopo quasi 10 anni è tempo di lifting per i personaggi di World of Warcraft





di Reaper of Souls l'arrivo del crociato è sicuramente quella più attraente. I giocatori di vecchia data hanno immediatamente accostato questo nuovo personaggio al paladino di Diablo II ma Blizzard ha reso il crociato più aggressivo grazie alla presenza di alcune skill votate al danno.

L'offensiva Blizzard non si limita solo a delle "semplici" aggiunte ai franchise più famosi, ma si estende anche verso nuovi e ricchi mercati: i card game e i MOBA. Dopo anni di predominio di Magic il mondo dei giochi di carte virtuali si prepara ad accogliere Hearthstone: Eroi of Warcraft, che si presenta come la sorpresa del 2014. Grazie alla potenza del marchio Warcraft, Hearthsrtone può contare su delle solide fondamenta su cui costruire un'enorme community, inoltre la sua natura "accessibile" ed immediata allargherà in modo consistente il mercato dei card game, reso leggermente ostico per tutti i novizi da una serie di rigide regole alla base degli altri giochi del settore. Nonostante Hearthstone sia ancora in fase di beta la quantità di video su Youtube e Twitch stanno a testimoniare tanto l'interesse dei giocatori quanto la spettacolarità del gioco stesso e l'innata predisposizione all'E-sport competitivo. A chiudere la formazione d'attacco messa in campo dai ragazzi di Irvine si erge Heroes of the Storm, un MOBA che si prepara a stravolgere gli equilibri di un già saturo mercato. Il successo riscosso da DOTA non è stato digerito dai vertici di Blizzard, e, infatti, dopo qualche anno di studio arriva un gioco che non teme il confronto dei colossi del settore, che punta sia sulla tradizione sia sull'innovazione. Seguendo la falsa riga di Heartstone anche Heroes of the Storm mette in campo tutti gli iconici personaggi dell'universo Blizzard provenienti da tutti i più famosi franchise della società stessa, il gioco viene descritto come più veloce e dinamico rispetto alla concorrenza e contestualmente munito di alcune novità in grado di lasciare il segno nel cuore dei giocatori. Il gamplay sarà fortemente orientato al team based e tutti i membri del gruppo (3 elementi per lato) dovranno giocare all'unisono per avere la meglio nel gioco. Nonostante non sia sappia ancora molto, Heroes of the Storm ha attirato l'attenzione delle masse, in attesa di potere mettere le mani su questo nuovo prodotto marchiato da una delle softco che ha letteralmente fatto la storia del gaming su PC. Se tutto va secondo i piani questo 2014 potrebbe davvero essere l'anno di Blizzard. Tutta la carne messa al fuoco durane l'anno appena trascorso è indubbiamente in grado di sfamare milioni di giocatori: Warlord of Draenor potrebbe infondere nuova vita in World of Warcraft, Reaper of Souls potrebbe raddrizzare la brutta piega presa da Diablo III mentre i due titoli potrebbero allargare il domino di Blizzard anche in mercati fino ad oggi inesplorati. Con i se e con i ma non si scrive certo la storia, ma è innegabile che Blizzard ha caricato questo 2014 con tantissimo hype e attese.



Left: I Khajiit, insieme agli High Elf ed i Wood Elf costituiscono l'alleanza chiamata Aldeni Dominion.

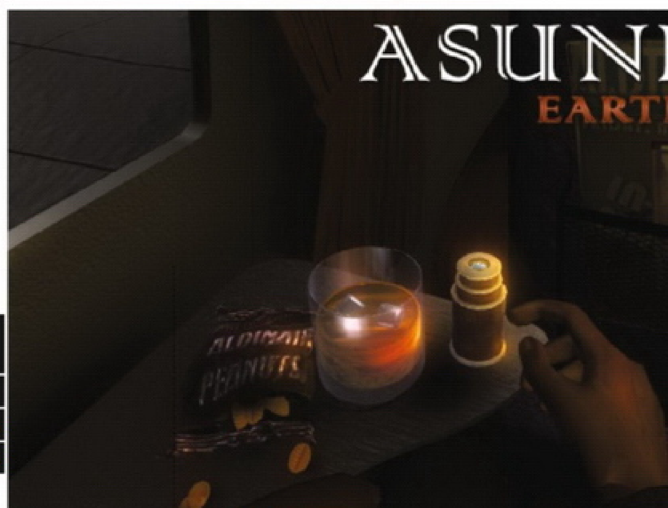
Up: Vi ricordate Malthael, l'Angelo della Saggezza caduto? Bene in questo nuovo capitolo è tornato come... Angelo della Morte!

Up: L'UI di Hearthstone: Eroi di Warcraft facilita l'approccio al gioco, anche ai giocatori più inesperti.

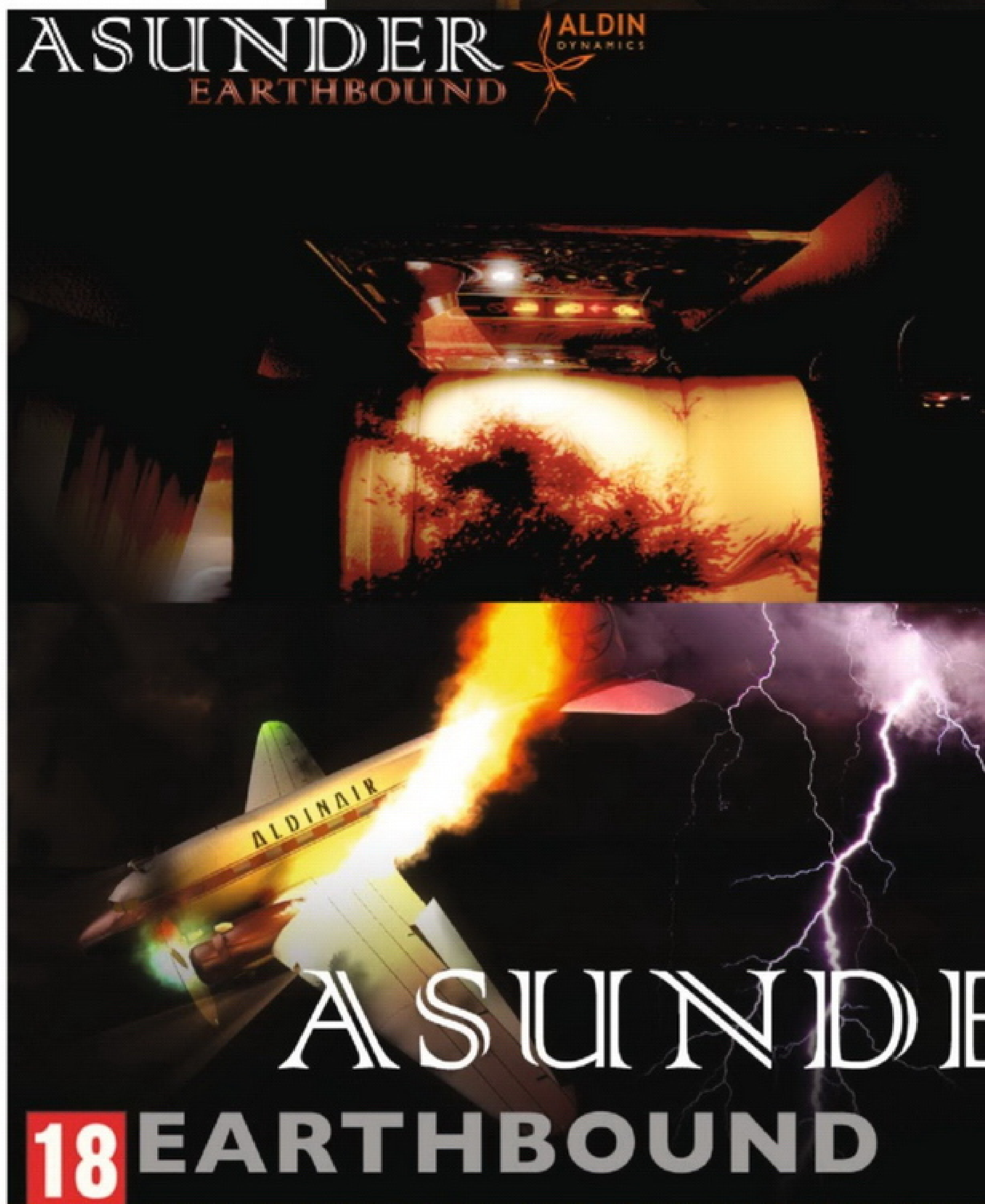
METTETEVI COMODI E GODETEVI LA CATASTROFE

Asunder: Earthbound

FORMATO:	Windows, Mac, Linux
ORIGINE:	Islanda
PUBLISHER:	Aldin Dynamics
DEVELOPER:	Aldin Dynamics



Tanto tempo fa, esisteva una chimera chiamata il film interattivo. Phantasmagoria di Sierra allora, Beyond oggi, ci hanno dimostrato che essere strappati del controllo sull'azione è qualcosa che ai giocatori non va proprio giù. Tuttavia, ancora una volta la realtà virtuale ci può venire incontro. Asunder: Earthbound è un'avventura interamente costruita intorno ad Oculus Rift, tanto da assomigliare ad una vera e propria tech demo del visore per la realtà virtuale. Il gioco, che si propone come un'introduzione all'avventura completa in sviluppo presso lo sviluppatore, è un'esperienza noir ambientata a bordo di un aeroplano. Siamo negli Anni '30 e il feeling alla Bioshock è inevitabile. Ma a differenza del gioco di Irrational, Asunder è un'esperienza alla quale assistiamo senza fare uso di violenza. La trama, dalle tinte molto simili a quelle del celebre serial Ai confini della realtà, sarà infatti narrata senza fare uso di cutscene. Gli eventi si vivono direttamente in prima persona, e per proseguire nel gioco sarà necessario risolvere dei semplici puzzle di matrice investigativa. Asunder corregge molti dei problemi che hanno afflitto gli esperimenti di connubio tra cinema e videogioco. Dimenticate il macchinoso sistema di controllo di Heavy Rain. In Asunder vi basterà guardare in una direzione per dirigervi il vostro corpo virtuale. Anche la comunicazione con i personaggi si svolgerà nella maniera più naturale possibile, ovvero rivolgendo il proprio sguardo verso di loro. Anche il game design è stato costruito intorno alle capacità di immedesimazione concesse dal Rift. La maggior parte delle situazioni, infatti, potrà essere risolta guardando scrupolosamente l'ambientazione. Sicuramente, se avete paura di volare, il gioco non farà nulla per aiutarvi a curarla. Passerete la maggior parte del tempo seduti in aereo che sta per precipitare, vivendo sulla vostra pelle tutti i momenti che precedono una devastante esplosione, e le successive, disastrose conseguenze. Asunder permette di vivere in prima persone momenti che abbiamo visto in tanti, grandi videogiochi degli ultimi anni. Come la scena dell'aereo di Uncharted, o le fasi di esplorazione di L.A. Noire. Giocando ad Asunder, si ha la netta sensazione che quel muro che ci aveva fino ad adesso allontanati da quelle esperienze, sia in procinto di essere abbattuto. Asunder batte persino EVE: Valkyrie, imponendosi come il gioco che meglio sfrutta le potenzialità di Oculus, vero e proprio manuale per chi intende sviluppare per il device.





Il gioco è interamente ambientato nello studio dell'anonimo detective. Questo sì che si chiama lavorare sui limiti!

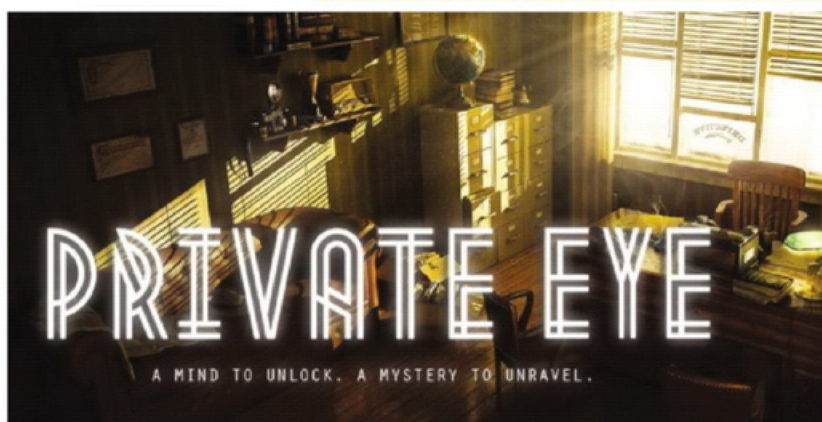
Private Eye

→Cole Phelps indossa Oculus Rift.

FORMATO:	Windows, Mac, Linux
ORIGINE:	Irlanda
PUBLISHER:	Mastertronic
DEVELOPER:	PolyPusher Studios

Il potenziale di Oculus Rift non risiede soltanto nella tecnologia ma, come più volte evidenziato dagli stessi sviluppatori, il vero potere di questo visore di realtà virtuale sta nella possibilità di spingere alla creazione di nuove meccaniche di gioco e nuove soluzioni di design. Un esempio lampante di questo processo, ancora in fase di crescita, è il concept alla base di un indie game che ha partecipato alla VR Jam 2013, Private Eye. Questo titolo è frutto dell'ingegno di un giovanissimo e promettente game designer, che ha avuto la brillante idea di sfruttare le limitate possibilità di movimento imposte dal visore (la posizione seduta e l'impossibilità di girare liberi per la stanza) come elemento fondamentale che incide sul gioco sia a livello narrativo sia a livello di gameplay. In Private Eye il giocatore infatti ricopre il ruolo di un novello detective bloccato su una sedia a rotelle a causa di un misterioso incidente: dotato soltanto di un binocolo e della sua arguzia egli dovrà risolve alcuni piccoli casi. Di volta in volta, con il procedere della storia la difficoltà dei task da portare a termine aumenta, e si passa dal dover ritrovare il gatto della vicina a indagare sulle attività illecite della mafia all'interno del quartiere fino ad arrivare a risolvere un caso di omicidio. Le meccaniche di gioco sono piuttosto elementari e circoscritte alla ricerca di informazioni attraverso l'osservazione. L'unico strumento nelle mani dell'anonimo detective da noi interpretato è infatti un binocolo dotato di zoom e messa a fuoco. Tutto in Private Eye richiama alla mente il classico htchockiano "La Finestra sul Cortile", dalla situazione di immobilità imposta al protagonista, alle meccaniche di indagine che escludono l'interazione diretta. Più che una citazione questo indie game si configura come un vero e proprio omaggio al capolavoro del maestro del giallo. Come poche altre pellicole in circolazione La finestra sul Cortile ancora oggi è capace di ridurre a zero lo scollamento fisiologico tra lo spettatore e il protagonista del film, e lo fa attraverso una narrazione di genere che nasconde una riflessione sul cinema stesso e sull'azione del guardare. Con Private Eye il circolo delle metareferenze trasla dal medium cinematografico a quello videoludico per andare a chiudersi con Oculus Rift, un dispositivo il cui stesso nome si può tradurre con "la frattura dello sguardo". Sono questi gli esperimenti di cui una tecnologia nuova come il Rift ha bisogno: esperienze che dimostrino come l'innovazione parte non solo dalla tecnologia ma da una più profonda riflessione sul mezzo stesso e sul rapporto che questo instaura con lo spettatore.

Pur essendo ambientato ai giorni nostri il titolo propone un'atmosfera da noire anni '50, imitando lo stile e il ritmo dei film di quell'epoca.



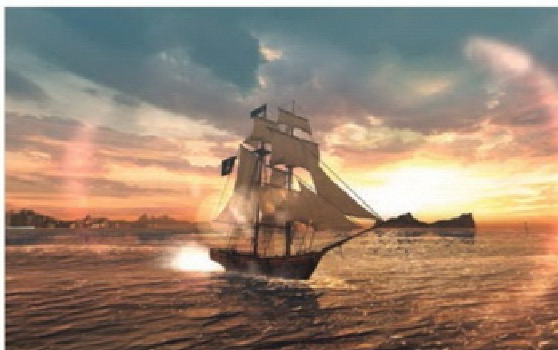
App Republic

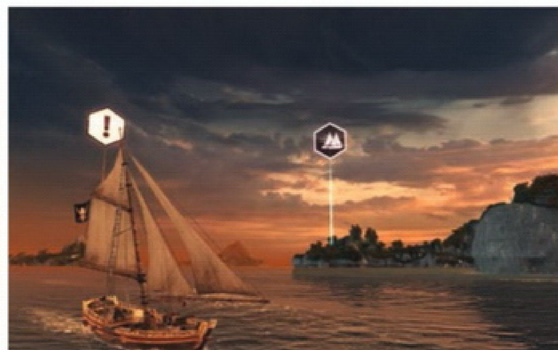
A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

ASSASSIN'S CREED: PIRATES

FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **Ubisoft**





Se dovessimo definire quali siano stati i due brand di maggior successo dell'ultima generazione di console, quelli sarebbero sicuramente Call of Duty e Assassin's Creed. In particolare quest'ultimo, nato in concomitanza con l'arrivo di Xbox 360 e PS3, è diventato in pochissimi anni un fenomeno di successo mondiale, un vero e proprio mito idolatrato da milioni di fan che ha generato sei capitoli ufficiali e tantissimi spin-off usciti sulle varie piattaforme di gioco esistenti sul mercato. Assassin's Creed: Pirates è l'ultimo di questi e il primo pensato per il mobile gaming, in una formula che prova a cavalcare l'onda del successo del recente Assassin's Creed IV: Black Flag proponendoci un gioco che recupera le battaglie navali tanto care all'ultima fatica di Ubisoft Montreal. Il titolo abbandona tutte le meccaniche tipiche della serie, mettendoci a disposizione un prodotto che fa leva solo ed esclusivamente sulle innumerevoli sfide contro i velieri. Ciononostante gli scontri richiedono un approccio un po' più guidato di quelle del gioco a cui si ispira: lo schema è quello dei combattimenti a turni, in cui dovremo sparare con i cannoni ed effettuare delle schivate nei limiti imposti dal tempo. Il sistema è però piuttosto sciatto e poco profondo ma soprattutto privo di quell'appeal che caratterizza l'ottimo Black Flag. Assassin's Creed: Pirates è dunque gioco contraddistinto da un gameplay che appare un po' troppo castrato e ripetitivo per coinvolgere alle lunghe anche se ideale per chi, dei pirati e degli Assassini, ormai non ne può più proprio fare a meno.

8/10

CASTLE OF ILLUSION

FORMATO: **iOS** | SVILUPPO: **Disney**



CASTLE OF ILLUSION 2
IMAG. DANNEGGIATA

Ripubblicato di recente su Xbox Live e PlayStation Network in un remake con grafica poligonale, Castle of Illusion, classico intramontabile dell'epoca d'oro del Sega Megadrive, debutta anche sul mercato digitale per i sistemi operativi iOS in una versione tale e quale a quella uscita solo qualche mese fa e con l'unica feature inedita che riguarda i controlli touch. Per il resto, infatti, Castle of llusion è lo stesso gioco che magari qualcuno di voi avrà già avuto modo di giocare. Il gameplay, più che una riproposta di quello originale, prova ad azzardare qualcosa di più, risultando quasi una sorta di interpretazione dell'opera originale. Nel gioco vi ritroverete ad alternare sezioni di gioco con il classico scorrimento orizzontale ad altre in cui il passaggio alla terza dimensione verrà sfruttato con intelligenza per variare alcune fasi originariamente pensate per le due dimensioni, senza per fortuna risultare troppo invasivo anche per i puristi del titolo a 16 bit. Questo aspetto della produzione è sicuramente una delle cose che ci è maggiormente piaciuta insieme alla splendida realizzazione artistica di cui si fregia. I ragazzi di Sega sono riusciti a "arrangiare" gli sprite originali con un comparto estetico molto bello da vedere: dalla foresta al mondo dei giocattoli fino agli androni del castello tutto sembra assumere un'aria più magica e viva, tanto da rendere giustizia a chi porta ancora nel cuore e nel cervello le emozioni legate ai ricordi della cartuccia.

VOTO 8.5/10

FLICK KICK FOOTBALL LEGENDS

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **PIKPOK**

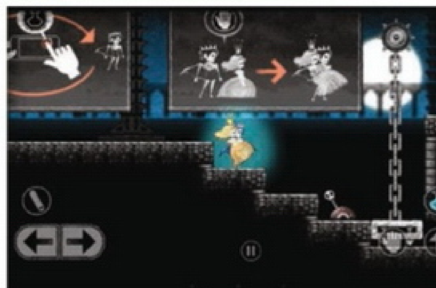


POSSONO ANDARE D'ACCORDO il mondo dei fumetti e quello del calcio? Secondo Flick Kick Football Legends sì. In questo originale gioco sportivo con grafica a fumetti dovrete portare alla vittoria del campionato la vostra squadra utilizzando i controlli touch da una visuale in prima persona. Vi basterà eseguire poco più di tre/quattro azioni per arrivare in porta e segnare, ma per riuscirci con successo dovrete avere grande precisione nei passaggi e nel dosaggio della potenza. E vi assicuriamo che non sarà per nulla facile!

VOTO **7.5**/10

DOKURO

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **GUNGHO ONLINE ENTERTAINMENT, INC.**



QUESTO MESE C'È ANCHE SPAZIO PER UN ACTION DAVVERO DEGNO DI NOTA: Dokuro. Il protagonista di questo titolo è uno scheletro che avrà il compito di proteggere una principessa e condurla fuori dal castello in cui è stata imprigionata. Il gioco è strutturato in missioni di breve durata dove sarete impegnati sia ad abbattere i nemici a colpi di spada che a spremervi le meningi in puzzle ambientali davvero ostici. Originale la grafica, che sembra essere disegnata utilizzando il gesso. La domanda è: riuscirete a diventare un principe azzurro?

VOTO **8,5**/10

BADLAND

FORMATO: **IIOS, ANDROID**
SVILUPPO: **FROGMIND**



ARRIVA FINALMENTE SUI SISTEMI ANDROID il bellissimo Badland, piccola gemma di programmazione che sui device Apple è diventato un autentico must buy. Il gameplay del gioco è semplicissimo: il controllo del personaggio, una piccola palla di pelo paffuta, si basa nello sbattere in continuazione le ali per attraversare la foresta senza farsi toccare dalle tante insidie che la governano e da un'oscura presenza sempre pronta a inghiottire il nostro piccolo eroe. Il top dell'essenzialità e del divertimento, insomma.

VOTO **8**/10

DEAD AHEAD

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **CHILLINGO LTD**



VI PROPONIAMO QUESTO MESE DEAD AHEAD, un nuovo titolo a base di zombie in grado di offrire uno spassoso passatempo. Questa volta parliamo di un runner game in cui la vostra preoccupazione principale sarà quella di scappare in sella al vostro scooter dall'invasione di non morti, aiutandovi nella fuga con una serie di armi. Inutile dirvi che nel gioco dovrete vedervela con la solita mole di ostacoli disseminati ovunque e nella raccolta di svariati power up. Un classico...

VOTO **7**/10

KNIGTHMARE TOWER

FORMATO: **IOS, ANDROID**
SVILUPPO: **JUICY BEAST STUDIO**



QUESTO GIOCO POTREBBE DIVENTARE per qualcuno di voi una vera e propria droga. Vestendo i panni di un cavaliere errante dovrete evitare di cadere nella lava che lentamente sta salendo di livello all'interno della torre. Come? Prima dovrete lanciare il protagonista in aria con uno slancio, poi toccare con la vostra spada i nemici per rimbalzarci sopra e continuare a sfidare così la forza di gravità. Non sempre questo sarà sufficiente: alcune volte dovrete sfoderare qualche fendente per ottenere il risultato sperato!

VOTO **8.5**/10

BURNIN' RUBBER: CRASH N' BURN

FORMATO: **ANDROID**
SVILUPPO: **XFORM GAMES**



CHIUDIAMO QUESTO MESE CON BURNIN' RUBBER: Crash n' Burn, un racing arcade che strizza l'occhio in modo piuttosto palese alla famosissima serie di Burnout, ma anche ai vari Carmageddon e Destruction Derby. In ognuno dei livelli del gioco il vostro obiettivo sarà quello di distruggere dei veicoli ben precisi, ma anche alcuni oggetti particolari come cabine telefoniche e distributore di bevande. Insomma, avrete sicuramente capito che in questo titolo c'è davvero di che divertirsi!

VOTO **7.5**/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.156 GENNAIO 2014

in collaborazione con



PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

ALIEN & SONS

Non appena il copione del primo Alien iniziò a girare per gli studi di Hollywood, esso divenne oggetto di svariate accuse di plagio, che spinsero Ridley Scott ad accettare onerosi compromessi economici pur di avviare la realizzazione del film. Come lo stesso regista ha ricordato più volte, la sceneggiatura realizzata per l'occasione da Dan O'Bannon vantava, d'altronde, tali analogie con il soggetto de Il Mostro dell'Astronave – un classico del primo cinema sci-fi, firmato da Edward L.Cahn nel 1958 – da vantare i connotati del riadattamento.

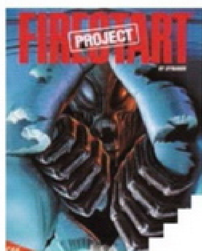
Ai tempi in cui parole come "citazione", "remake", "omaggio" e "reboot" venivano semplicemente accorpate sotto la voce "contraffazione", il

PIONIERI

QUANDO IL PASSATO CI PARLAVA DI OGGI

PROJECT FIRESTART

1989 DINAMIX / EA – C64



Ogni titolo che punti a proporre una struttura narrativa tanto elaborata da evocare atmosfere di ispirazione cinematografica, trova nel terrificante Project Firestart della Dinamix un punto di riferimento di assoluta rilevanza. L'opera firmata da Jeff Tunnel e Damon Slye costituisce di fatto uno dei primi, concreti passi verso la codifica del genere Survival Horror, nonché l'ideale musa ispiratrice di franchise contemporanei di straordinario successo, primo fra tutti il grande Dead Space della Visceral Games.

Ereditando le tematiche e le sfumature stilistiche che fecero grandi colossi di celluloide come i primi due capitoli di Alien, questo livido action adventure ci elevava a protagonisti di una claustrofobica odissea nello spazio che avrebbe trovato nell'asettica stazione Prometheus il più claustrofobico degli scenari. Giunto sulla piattaforma in seguito all'inattesa interruzione dei contatti radio con essa, il nostro impavido alter ego si sarebbe difatti ritrovato preda di letali xenomorfi, reo di aver sterminato l'equipaggio di bordo ed eletto la cosmonave a propria dimora. Spingendo il suo pubblico ad esplorare gli asettici corridoi che ne reggevano l'articolata architettura , con i segni dell'eccidio puntualmente in bella vista e il costante pericolo di rimanere vittima dello stesso orrore, Project Firestart non faticava a sconvolgere l'utente dell'epoca: diversamente da oggi, i possessori di C64 non erano d'altronde abituati a questo genere di sollecitazioni emotive, né tantomeno alla crudezza di immagini che, per quanto realizzate da soli pixel, erano comunque in grado di risultare disturbanti. Man mano che l'intenso viaggio nel terrore andava sviscerandosi, molti di essi avrebbero così scoperto che i videogame potevano fare ben altro che intrattenere il pubblico con simpatiche soluzioni di gioco e che, molto probabilmente, la stessa accezione ludica che si era soliti attribuire a questi prodotti, cominciava a risultare inadeguata…

■ **Un marcato senso di solitudine, acuito dal silenzio interrotto soltanto dai passi del protagonista, avrebbe permeato ogni fase dell'esplorazione, rievocando a tratti atmosfere care al primo, leggendario Impossible Mission (1984, Epyx). Pur essendo, in fin dei conti, un action game, Project Firestart proponeva ritmi molto atipici, i quali conferivano uno spessore senz'altro unico all'esperienza di gioco.**





■ **Una delle caratteristiche più avveniristiche del progetto made in Dynamix era quella di offrire diversi finali in relazione alle decisioni intraprese dall'utente in determinati frangenti o in relazione all'esito di particolari sequenze dinamiche.**

RETROPICS

CELEBRITÀ, EVENTI E CURIOSITÀ D'EPOCA IMMORTALATI IN UN UNICO SCATTO!

1979, Coira (Svizzera). Hans Rudolf "Ruedi" Giger posa per l'obiettivo in compagnia della sua creazione più celebre: lo xenomorfo protagonista del leggendario Alien diretto, nello stesso anno, da Ridley Scott.

Pittore, scultore, e designer, il surrealista elvetico raggiunse l'apice del suo successo a cavallo tra gli anni '70 e il decennio successivo, influenzando l'immaginario di migliaia di artisti con visionarie opere pregne di oniriche atmosfere, riferimenti biotecnologici e disturbante simbolismo a carattere mistico-sessuale. Per molti versi unica e immediatamente riconoscibile, le illustrazioni di Giger avrebbero rivoluzionato per sempre l'estetica fantascientifica, lasciando un'impronta indelebile anche in ambito videoludico. A partire da classici di genere quali Alien Breed, passando per le più note produzioni targate Bitmap Brothers, fino ad arrivare a epopee contemporanee quali la trilogia di Dead Space, i titoli che hanno tratto ispirazione dalla sua arte sono di fatto innumerevoli.



■ **Osceni costrutti umanoidi in cui carne e metallo si fondono, gelide architetture futuribili, disturbanti universi biomeccanici: prevalentemente realizzate in punta di aerografo o scolpite in marmo, silicio o resina, le opere di Hans Ruedi Giger sono state spesso definite come "fotografie dall'inferno".**

rischio che il progetto venisse cancellato del tutto dovette essere elevatissimo e Dio solo sa come apparirebbe oggi il panorama fantascientifico globale se detta eventualità si fosse davvero verificata. L'importanza rivestita dalla saga di Alien in questa particolare branca della cultura pop moderna è difatti immane, tant'è che a tutt'oggi è possibile riconoscerne nitidamente le influenze in ambito cinematografico, fumettistico letterario e , soprattutto, videoludico. Quasi a scongiurare lo spettro di un "What if" a dir poco desolante, ho scelto di salutare l'avvento di Alien: Isolation attraverso un approfondimento teso sottolineare proprio quest'ultima sfumatura, piuttosto che il solo franchise in questione… Da qui, il titolo Alien & Sons.

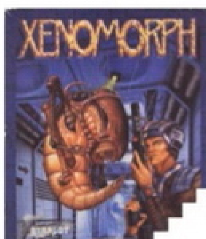
Gianpaolo "Mossgarden" Iglio



CHI L'HA VISTO

XENOMORPH

1990 PANDORA – C64 / AMIGA / ATARI ST / PC



Per la serie "variazioni sul tema dell'infestazione", varrebbe senz'altro la pena investire un migliaio di caratteri in memoria del vecchio e ormai sconosciuto Xenomorph. Strutturalmente simile a quell'immortale capolavoro che risponde al nome di Dungeon Master, quest'intrigante Action-RPG firmato da David Neale e Terry Greer si distingueva infatti dalla massa rivisitando il canovaccio di Project Firestart attraverso un'accattivante visuale in soggettiva. Forte di una robusta intelaiatura statistica e di un sistema di gioco tarato sui medesimi parametri d'efficienza garantiti dal succitato classico targato FTL Games, Xenomorph viveva per lo più di ampie fasi esplorative, cui l'illusoria tridimensionalità di scenari realizzati mediante l'impiego di soli elementi bitmap conferiva adeguata suspance. Arricchita dal ciclico accavallarsi di intriganti incursioni nel mondo dell'enigmistica, nonché dalla necessita di provvedere alle esigenze alimentari del protagonista, la complessa escursione vissuta all'interno della cosmo-miniera chiamata Atargis avrebbe così finito per assumere i toni di un'inquietante indagine ai confini dell'universo, rea di registrare un clamoroso picco emotivo non appena scoperta la verità riguardo la sorte toccata al personale originariamente stanziato in loco… A completare il quadro, sequenze dinamiche decisamente palpitanti e la disperata ricerca delle componenti utili ad allestire un improvvisato mezzo di fuga: l'unica, realistica soluzione a un dramma degno del più efficace dei Survival Horror.



■ Registri ricchi di informazioni, diari personali, oggetti speciali, armi e corazze di ogni tipo: i corridoi della stazione mineraria Atargis pullulavano di dettagli e collectible, manco fossero quelli Doom 3. Anche da questo punto vista, il titolo della Pandora vantava connotati senz'altro pionieristici.

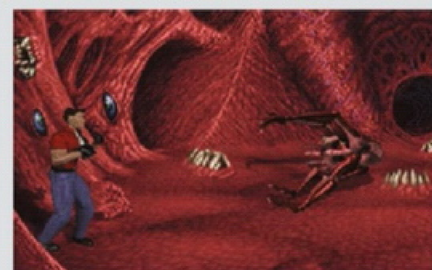
WEIRDOGAMES INC.

XENOPHAGE: ALIEN BLOODSPORT

1996 APOGEE SOFT. / ARGO GAMES – PC

Il caro, vecchio Street Fighter II avrà senz'altro reso la nostra infanzia migliore, ma fu anche indirettamente responsabile della creazione di una progenie di obbrobri tale da mettere seriamente in discussione il suo ruolo di benefattore. Tra cloni più o meno risibili e veri e propri attentati al pubblico decoro, sono davvero tanti i titoli di cui avremmo fatto volentieri a meno. Tra questi spicca pressoché incontrastato lo sconcertante Xenophage della Apogee: picchiaduro a incontri di foggia bidimensionale con tanto di modelli renderizzati a sostituire gli sprite di un tempo, il titolo in questione si prendeva difatti la briga di rivisitare il format del suddetto classico in chiave fantascientifica, andando a rimpiazzarne i protagonisti con uno sparuto gruppo di mostri spaziali costretti a darsele di santa ragione per giustificare l'esistenza della loro specie dinnanzi al grande concilio galattico. Ambientato all'intero di una gigantesca astronave, quello che sarebbe presto passato alla storia come il torneo di arti marziane per antonomasia, ci vedeva assumere il controllo di un misero essere umano teletrasportato in loco per rappresentare la propria etnia, salvo poi costringerci ad affrontare i restanti xenomorgi in micidiali combattimenti all'ultimo tentacolo... il tutto nella muta speranza di guadagnarsi il titolo di campione interstellare e salvare così la razza umana da una grottesca estinzione.

Per quanto gli sviluppatori avessero evidentemente scelto di pestare parecchio sul pedale dell'autoironia, il tentativo di creare una goliardica Trash-Opera sarebbe purtroppo fallito senza appello e non soltanto perché questo orrido circo di mostruosità facesse tutt'altro che ridere. A condannare in via definitiva la pur coraggiosa operazione ci avrebbero infatti pensato un sistema di gestione delle zoomate che definire isterico sarebbe misericordioso e uno scrolling tanto scattoso da rasentare dinamiche stop-motion…



■ Nel superfluo intento di coinvolgere un pubblico femminile che aveva senz'altro di meglio da fare, i ragazzi della Argo Games affiancarono allo spaesato protagonista maschile, un altrettanto anonimo alter ego in gonnella. Lui boscaiolo, lei rampante donna in carriera sarebbero stati coinvolti nella mischia loro malgrado, complice un risibile rapimento alieno.

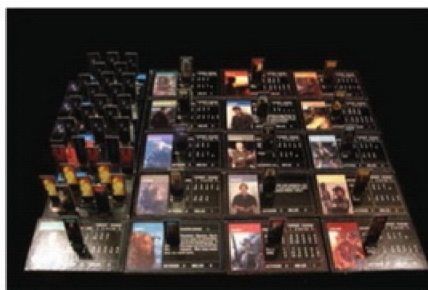
ON BOARD: RETROGAMING DA TAVOLO

ALIENS: THIS TIME IS WAR

In un primo momento, la contesa destinata all'acquisizione della licenza necessaria a realizzare il gioco vide coinvolti anche colossi quali Milton Bradley e Parker Brothers. Le compagnie scelsero tuttavia di chiamarsi fuori dalla bagarre per motivi essenzialmente "etici": i rispettivi vertici non erano mai stati troppo convinti del fatto che un soggetto così violento potesse interessare il proprio pubblico.

ANNO
1989
PRODOTTO
LEADING EDGE GAMES
GIOCATORI
1 - 9
TARGET
DA 10 ANNI IN SU
DURATA PARTITA
90 MIN. CA
RARITA'
* * *





Action Figure, videogame, cestini per il pranzo, spille, magliette e giocattoli annessi: inizialmente alimentata dal clamoroso successo registrato dal primo lungometraggio firmato da Ridley Scott nel 1979, l'ondata di merchandising legata al brand di Alien raggiunse il proprio apice intorno al 1985 e cioè quando il suo mastodontico sequel raggiunse i cinema di tutto il mondo. Questo fenomeno mediatico, che per dimensioni sarebbe quasi lecito paragonare a quello suscitato da Star Wars e Lo Squalo, non mancò ovviamente di coinvolgere anche il settore dei Giochi da Tavola, il quale divenne, anzi, sede di una vera e propria battaglia legale tra le aziende intenzionate ad acquisire i diritti del brand…

Dopo lunghe contrattazioni, capovolgimenti di fronte e chissà quale altra bagarre societaria, quella che nel frattempo era diventata la madre di tutte le aste elesse quale propria vincitrice la Leading Edge Games che, nel giro di pochi mesi, lanciò sul mercato questo pratico strategico a turni, provvisto di ingombrante tabellone, dadi a sei facce e pittoresche carte raffigurati immagini tratte direttamente dalla pellicola diretta quattro anni prima da James Cameron.

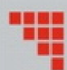
Concettualmente parlando, il gioco non sarebbe di certo passato alla storia come un serio concorrente di Warhammer 40,000, né tantomeno quale il più sofisticato dei card-game, ma si dimostrava comunque in grado di catturare la frenetica essenza dei disperati scontri tra Marine Spaziali e Xenomorfi. Selezionato uno dei tre scenari di combattimento disponibili, gli utenti avrebbero potuto in tal senso far squadra e resistere ai costanti attacchi di questi ultimi valorizzando le specializzazioni dei propri uomini o magari divertirsi a sovvertire gli estremi del contesto fino a riscrivere, di fatto, il copione del film!

Come suggerito dagli stessi autori in sede di manuale esplicativo, una delle caratteristiche più intriganti del gioco era d'altronde costituita dalla possibilità di alterare regole e variabili in piena autonomia, fino a inventare di sana pianta eventuali scenari inediti: soluzioni, per molti versi, care ai giochi di ruolo tattici quali il contemporaneo Hero Quest, da cui gli autori Toni Dennis e Nadir Elfarra, dovevano aver preso evidentemente spunto.

Aliens: The Board Game non riscosse probabilmente il successo sperato, ma riuscì in ogni caso ad incuriosire una fetta di pubblico tanto ampia da giustificare la distribuzione di un modulo di espansione dedicato, stavolta, al controllo degli Xenomorfi. Distribuito in solo territorio americano a partire dal 1990, "Aliens Expansion" proponeva nuove varianti tattiche, scenari inediti e un mazzo di carte nuovo di zecca.

THE MIRROR: CONVERSIONI A CONFRONTO

ALIEN SYNDROME



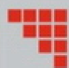
ANNO 1987
PRODOTTO SEGA OF AMERICA
SVILUPPO SEGA ENTERPRISE
VERSIONE NATIVA ARCADE
GIOCATORI 1 – 2
LIVELLI 6 + Final Boss Area
SEQUEL ALIEN SYNDROME 2007 - Wii / PSP

TRAMA

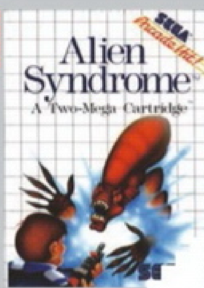
Un'agguerrita razza di xenomorfi assalta le principali stazioni spaziali in forza al Comando Terrestre, rapendo di fatto il rispettivo personale. Con una disperata manovra evasiva i vertici del rispettivo consiglio si affidano a Ricky e Mary: due Super Soldati specializzati in casi di infestazioni di origine aliena. Il loro compito è semplice: infiltrarsi nei siti contaminati, ripulirli dai parassiti e liberare gli ostaggi prima che sia troppo tardi.

NEL DETTAGLIO

Distribuito nelle sale giochi giapponesi agli inizi del 1987 ed esportato in tempi quanto mai rapidi anche in occidente, Alien Syndrome s'impose con altrettanta celerità quale uno dei principali esponenti del genere "Run & Gun". Caratterizzato dalla tipica prospettiva a volo d'uccello che tanta gloria era valsa in precedenza a classici antecedenti quali Gauntlet e Commando, il gioco divenne ben presto oggetto di numerose conversioni volte a trasportare l'incandescente feeling dell'originale sui più famosi home system dell'epoca. Prevalentemente curate dalle varie divisioni interne della SEGA o, in alternativa, da team esterni quali Tengen ed ACE, le versioni casalinghe di quello che era ormai diventato un classico cominciarono a fioccare in ogni dove a partire dal 1988, trovando nel piccolo grande Sega Master System una coraggiosa avanguardia...



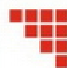
MASTER SYSTEM - 1988



Pur non potendo offrire una prestazione tecnica degna della controparte da sala, questa versione ammortizzava il drop di dettagli determinato dalla minore potenza di calcolo del sistema ospitante, anteponendo ad ambientazioni più scarne e animazioni meno convincenti, sprite puliti, scrolling relativamente fluido e scenari piuttosto affollati. I cultori dell'originale non avrebbero chiaramente mancato di notare una sensibile differenza tra le due edizioni, ma nessuno poté negare che l'esperienza di gioco offerta dalla 8 Bit targata Sega fosse, se non proprio speculare, quanto meno adeguata alle aspettative.



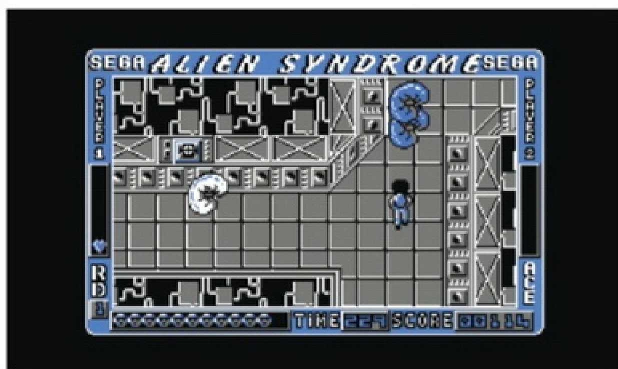
■ La confezione della versione Master System proponeva un artwork creato appositamente per l'occasione, in cui Ricky fronteggiava uno xenomorfo dai tratti piuttosto simili a quelli del noto Alien di H.R. Giger. Non fosse stato per il marcato arrotondamento dei tratti principali, detta "marachella" avrebbe potuto senz'altro irritare i detentori dei rispettivi diritti d'immagine.



AMSTRAD CPC – 1988 ACE / SEGA

Caratterizzata da colori più acidi, animazioni troppo legnose e una videata di gioco piuttosto striminzita, la versione Amstrad CPC accusava evidenti episodi di scaling rei di accompagnare puntualmente gli spostamenti del personaggio principale. In qualche modo acuiti dall'approssimativa reattività dei comandi, gli effetti di questa problematica avrebbero reso l'azione su schermo piuttosto caotica e scattosa compromettendo, in via purtroppo definitiva, la riuscita della conversione.

■ Il porting Amstrad venne curato dai ragazzi della ACE, brand piuttosto anonimo dietro il quale si nascondeva, tuttavia, la ben più nota Softek Ltd.



SPECTRUM ZX / MSX – 1988 ACE / SEGA – 1988 DRO SOFT / SEGA

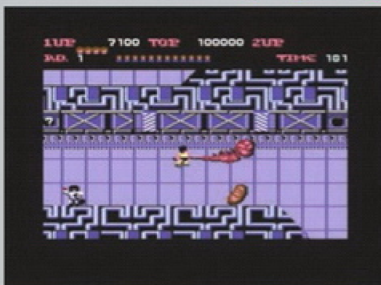
Sprite minuti, ma ben modellati, scrolling lineare e un feedback di gioco generalmente appagante, avrebbero permesso allo Spectrum di superare in scioltezza la modesta prestazione offerta in parallelo dall'Amstrad CPC e imporsi, di riflesso, come una delle più efficaci trasposizioni destinate ai personal di fascia 8 Bit. Molto simile in quanto a look grafico, ma meno reattivo in termini di gameplay, il porting destinato allo MSX e curato in parallelo dalla Dro Soft.



Come da copione, le versioni Spectrum ZX ed MSX avrebbero sfoggiato tonalità cromatiche piuttosto insolite: nel caso specifico, si sarebbe andati dal giallo canarino dei pavimenti al blu elettrico costituente mura e pannelli di isolamento tra un'area di gioco e l'altra.

C64 – 1988 MINDSCAPE / ACE / SEGA

Storicamente a proprio agio con gli sparatutto a prospettiva Top View, il C64 avrebbe sfoderato una performance quanto mai disinvolta, in cui ritmi di gioco serrati, comandi assai reattivi e musiche decisamente additive l'avrebbero fatta da padrone. Benché viziato dalla marcata cubettosità degli sprite e da fondali meno dettagliati di quanto ci poteva potuto attendere, anche il comparto grafico si sarebbe distinto per efficacia: merito di un frame rate fluido come olio e sorprendente effettistica di contorno.



Se i responsabili dell'artwork presente sulla copertina dell'edizione Master System avevano cercato di smorzare le somiglianze tra l'Alien di H.R. Giger e la creatura ivi raffigurata ammorbidendone i tratti, gli autori della cover destinata C64 non mostrarono alcuna remora di sorta: lo xenomorfo immortalato sugli astucci riservati ai nastri era infatti la copia sputata di quello visto nel primo, leggendario film diretto da Ridley Scott.

NES 1989 TENGEN / SEGA

Approdata sul mercato a due anni di distanza dalla release originale e dietro mediazione della solita Tengen, la conversione NES di Alien Syndrome presentava un sistema di controllo molto solido unito ad una grafica apprezzabile, ma non riuscì comunque a incontrare i favori del pubblico. A compromettere gli esiti del porting, sarebbe difatti intervenuta una controversa direttiva stilistica imposta da Nintendo, che prevedeva l'introduzione di scenari molto più spaziosi in virtù di una maggior libertà di movimento. Questa forzatura avrebbe purtroppo privato il gioco della sua claustrofobica atmosfera, andando ad inficiare anche sul rispettivo coefficiente di difficoltà: in assenza dei proverbiali cunicoli affollati da xenomorfi, l'esplorazione delle stazioni risultava difatti molto più agevole… E molto meno emozionante.



Al contrario di quanto visto altrove, la cover art di questa particolare versione di Alien Syndrome non presentava alcun alieno in copertina. Ad eccezione delle due anonime zampe antropomorfe che comparivano sulla destra dell'immagine, quest'ultima era interamente occupata da una rappresentazione piuttosto anabolica dei due protagonisti principali.

AMIGA / ATARI ST

Eccezion fatta per qualche occasionale e trascurabile discrepanza di ordine tecnico – fondali e sprite principali generalmente meno definiti – le versioni a 16 Bit riuscirono a trasportare il Coin-Op di Alien Syndrome nelle case di tutti i suoi fan, regalando loro un'esperienza di gioco praticamente identica all'originale. Lo sforzo profuso, avrebbe avuto in ogni caso il suo prezzo e cioè l'epurazione di ben due livelli di gioco, i quali vennero bellamente epurati per limiti di memoria.



La versione per Amiga si distingue da quella ST per alcune sfumature stilistiche. La macchina Commodore è in lieve vantaggio sul versante grafico mentre la controparte Atari è meglio equipaggiata quanto ad FX sonori

PC – 1989 SEGA

Grafica pulita, fondali dettagliati e sprite rifiniti con altrettanta cura non furono purtroppo capaci di garantire la riuscita della conversione destinata ai Personal di fascia IBM. Gli equilibri del porting vennero infatti alterati negativamente dalle incertezze dello scrolling e l'approssimazione delle routine di animazione.



Come da programma, le specifiche tecniche proprie di ogni singolo PC sul mercato avrebbero giocato un ruolo determinate sulla performance di Alien Syndrome, ammortizzando o enfatizzandone i difetti a seconda del caso.

SHARP X68000 – 1992 MICOMSOFT / SEGA

Framerate impeccabile, grafica molto dettagliata e l'introduzione di una modalità multiplayer finalmente in grado di garantire la contemporanea presenza di entrambi i giocatori sul medesimo campo da gioco facevano di questo porting uno dei più riusciti in assoluto. Peccato che, almeno qui in occidente, furono ben pochi i gamer a poterselo godere…



Distribuito da Sharp in solo territorio giapponese a cavallo tra il 1987 e 1990, lo X68000 si ritagliò un discreto spazio nel mercato home computer locale grazie alla accuratezza delle sue conversioni da sala. I porting di Street Fighter II, Ghouls 'n Ghosts, Final Fight e lo stesso Alien Syndrome rasentavano difatti la perfezione.

GAME GEAR – 1992 SEGA

Scenari rimodernati e sprite grossi come arachidi avrebbero salutato il tardivo debutto della versione Game Gear, la quale avrebbe tuttavia accusato lampanti carenze in fatto di routine d'animazione e pagato eccessivo dazio alle ridottissime dimensioni dello schermo in forza alla handheld SEGA.



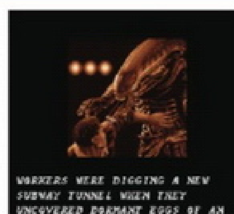
Gli sviluppatori avrebbero assicurato anche in questo caso il supporto del Multiplayer che, analogamente a quanto visto in precedenza, vedeva i giocatori alternarsi ai comandi nel tentativo di favorire un punteggio più alto all'alter ego selezionato.

HAPPY ENDINGS ALIEN VS PREDATOR

1993 ACTIVISION / IGS - SNES

OVETTI SORPRESA

La madre di tutte le battaglie sarebbe iniziata su New Shangai, una colonia di minatori stabilitasi sul lontano pianeta Vega 4. Durante i lavori di costruzione di un tunnel sotterraneo, questi ultimi avevano infatti rinvenuto i ben noti ovetti sorpresa targati Giger, facendo quindi conoscenza con Face-Hugger e rispettivi discendenti. Giunto sul luogo dopo aver intercettato la disperata richiesta di soccorso inviata dai coloni, il nostro cacciatore incrocia subito i laser con i minacciosi xenomorfi, determinato a fare opera di disinfestazione…



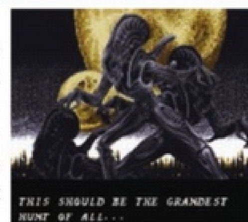
SCAMPAGNATA ROMANTICA

Seguita in diretta tv (!) da migliaia di speranzosi coloni, la truculenta caccia allo xenomorfo si sposta ben presto oltre i confini di New Shangai, per lambire prima le fitte foreste di Vega 4 e quindi i rispettivi ghiacciai. A complicare una sfida resa già critica dall'elevato numero di parassiti infestanti il paesaggio, il subentro degli immancabili guardiani delle aree interessate: creature tanto imponenti quanto letali, che il Predator affronta comunque impavido, lame alla mano e "continua" sempre pronti…



SCACCO ALLA REGINA

… Raggiunta la lugubre tana degli invasori, il cacciatore si ritrova dunque a tu per tu con la rispettiva Regina, essere mitologico già affrontato da Ellen Riply al termine del secondo, spettacolare episodio della serie cinematografica… L'incontro è tanto epico quanto feroce e ad esso segue la più classica delle Boss-Battle: centellinando ogni spostamento con lucida sagacia, il Predator studia le routine d'attacco dell'immane xenomorfo e lo colpisce mortalmente non appena intravede una breccia nella sua guardia!



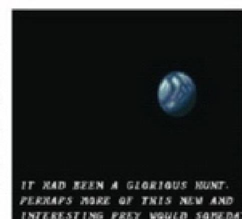
EROE PER CASO

Il nemico giace al suolo in una pozza di acido, la battaglia è vinta. Il popolo dei coloni inneggia al suo salvatore, ma al Predator tutto ciò non interessa. La sua unica soddisfazione deriva dalla vittoriosa conclusione della sua caccia e, magari, dalla prospettiva di intraprenderne un'altra non appena abbandonati gli orizzonti di Vega 4. Dopo aver sollevato l'elmetto e mostrato al pubblico un profilo non esattamente greco, l'indifferente eroe della giornata rivolge un ultimo sguardo a quello che è stato il campo di una battaglia campale e raggiunge i suoi simili a bordo del suo vascello.



IN ROTTA PER LA COSTELLAZIONE DEL GIAGUARO

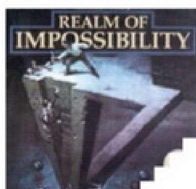
L'astronave prende il largo puntando chissà quale stella: dove si svolgerà la prossima caccia del nostro Predator e quali saranno i suoi avversari? Col senno di poi, possiamo rispondere facilmente ai due interrogativi… Ben lungi dall'essersi risolta, la faida con gli xenomorfi gigeriani sarebbe difatti ripresa di lì a poco, sui circuiti del Jaguar e più precisamente con la release dell'omonimo FPS firmato dai ragazzi della Rebellion e ricordato a tutt'oggi come l'unica, grande Killer Application mai prodotta per la sfortunata console Atari.



INTO THE PIT

ALIEN BREED

1991 TEAM 17 – AMIGA / PC (1993)





Come avrete senz'altro intuito leggendo le pagine che separano l'inizio di questa nostra speciale rassegna da questo preciso capoverso, l'universo di Alien ha letteralmente fulminato l'immaginario di tantissimi sviluppatori. Non sorprende dunque più di tanto notare che molti di essi abbiano cercato di omaggiare il mito realizzando produzioni che ammiccassero, più o meno velatamente, alle tematiche approfondite nei primi due esponenti della saga cinematografica... Dovendo individuare il progetto apocrifo che seppe rendere maggior giustizia alle opprimenti atmosfere che permeavano questi ultimi, la nostra scelta non potrebbe comunque che ricadere sul leggendario Alien Breed. Sovrano pressoché indiscusso dei top view shooter a sfondo sci-fi, il classico firmato da Andreas Tadic, Peter Tuleby e Rico Holmes si dimostrava difatti in grado di interpretarne l'essenza con tale efficacia da mettere in imbarazzo tutti i tie-in legati al brand della 20Th Century Fox e usurparne, con decisione, il titolo di ufficiali portavoce videoludici della Alien-Legacy.

Gli estremi di quello che resta, ancora oggi, uno dei più curiosi paradossi dell'intero business dei pixel, non affondavano in ogni caso radici nella semplice efficacia del modulo di gioco adottato, né tantomeno nei soli, evidenti richiami all'iconografia di H.R. Giger, bensì quel costante senso di precarietà derivante dall'accerchiamento. Soverchiati dal numero di ostili disseminati in ogni dove; terrorizzati dalla continua prospettiva di ritrovarsi vittima di letali imboscate, i giocatori avrebbero esplorato la stazione spaziale ISRC-4 col cuore fisso in gola e il dito puntualmente incollato al tasto fire, salvo poi scatenare un putiferio al primo movimento sospetto. Laddove un attimo prima vi erano solo silenzio e tensione, sarebbe di colpo germogliato un inferno di fuoco: la quiete prima di una tempesta di corpi talvolta incontenibile, cui solo un vero eroe avrebbe mai potuto far fronte. Sopravvivere a una qualsiasi partita ad Alien Breed equivaleva, in tal senso, a sentirsi un po' come il Maggiore Hicks al termine di un efferato "last man standing" o magari come la stessa Ellen Riply, subito dopo aver spedito la regina degli xenomorfi al suo osceno creatore… Emozioni che valgono bene una carriera da videogiocatore, come pure celebrazioni del genere!

DOOM-KILLER

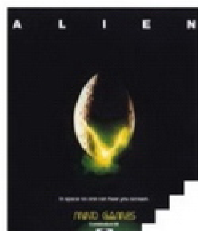
Il successo riscosso da Alien Breed su Amiga fu tale da polverizzare molti record e spingere i ragazzi del Team 17 alla realizzazione di due pronti sequel dalla struttura analoga: Alien Breed II - The Horror Continues (1993, Amiga) ed Alien Breed: Tower Assault (1994, Amiga / Amiga CD 32 / PC). Con grande sorpresa dei più, essi si misero dunque al lavoro su un'opera ben diversa, che avrebbe rivoluzionato il format del franchise. Progettato da Andrew Clitheroe e rilasciato sul mercato nel 1995 nei formati Amiga e Amiga CD 32, Alien Breed 3D rielaborava difatti la struttura del suo precursore in chiave FPS, dimostrando al mondo che anche la tecnologia Commodore avrebbe potuto supportare il nuovo genere lanciato dalla iD Software con adeguata efficacia. Dopo aver atteso invano per anni un porting di Doom, gli amighisti riservarono un'accoglienza del tutto speciale a questa proposta, per poi attribuirle la carica di "Doom-Killer"…



Zanne appuntite, lunghe e bavose. Le fauci dello xenomorfo che faceva capolino da cover e title screen di Alien Breed non lasciava molto spazio all'immaginazione: si trattava della copia sfacciata dell'Alien di H.R. Giger.

RETRO-CULT ALIEN

1984 AMSOFT – C64 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX

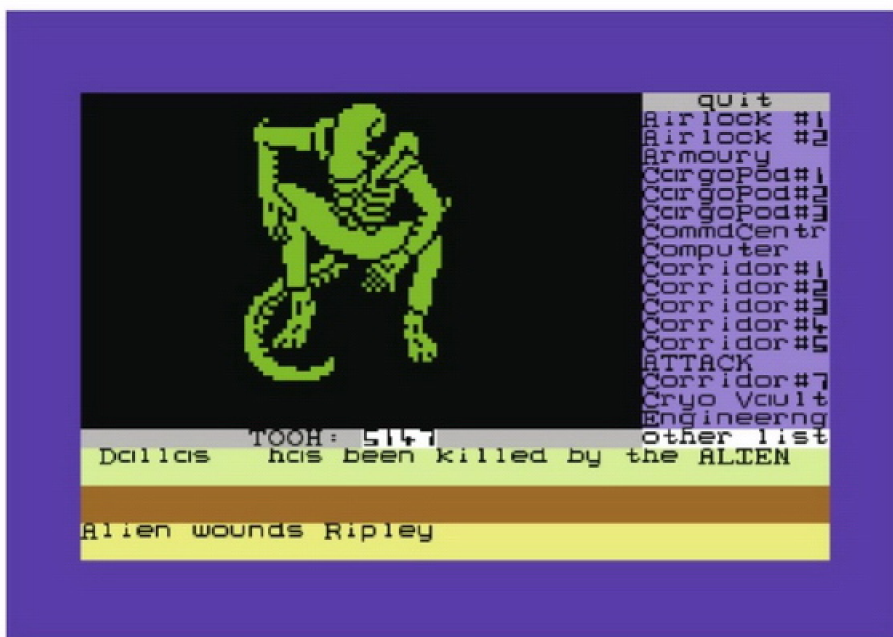


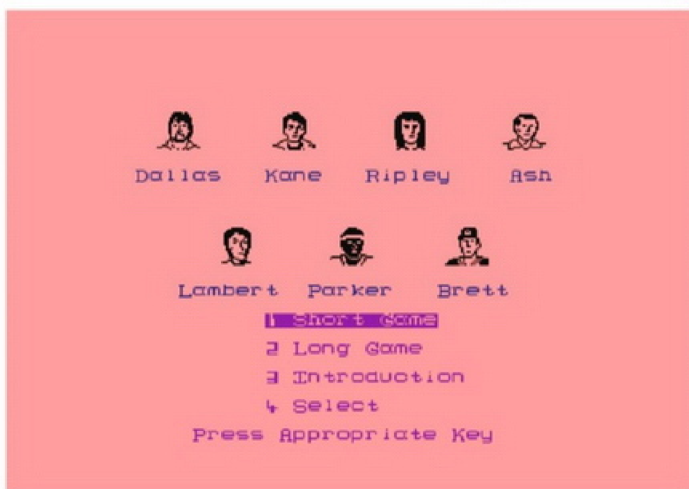
Tempi dilatati, suspance sempre palpabile, azione vera e propria essenzialmente limitata all'indimenticabile sequenza finale: al contrario del suo roboante sequel, il primo Alien non era certo classificabile come Action-Movie, il che spiegherebbe come mai, al momento di realizzarne il tie-in, il coder Garry Huges scartò d'istinto ogni formula di gioco di matrice dinamica. Onde catturare le opprimenti atmosfere proprie della pellicola, questi optò dunque per un approccio di stampo RTS, incentrando l'intera produzione sulla scientifica ricerca dello xenomorfo nascostosi tra i cunicoli della cosmonave Nostromo. Ai comandi di un pannello di controllo atto a visualizzare la schematica mappatura di quest'ultima, il giocatore avrebbe dovuto in tal senso preoccuparsi di scansionarne ogni angolo con precisione e tempismo tali da intercettare gli spostamenti della bestia e impedire che essa potesse eliminare i componenti dell'equipaggio. Docile gatto Jones compreso. Scopo ultimo della partita: dirottare l'intruso verso il boccaporto di scarico del cargo al fine di espellerlo nello spazio come la stessa Ellen Ripely faceva sul grande schermo o ridurlo all'impotenza sfruttando i laser di droni sonda messi opportunamente a disposizione dell'utente.

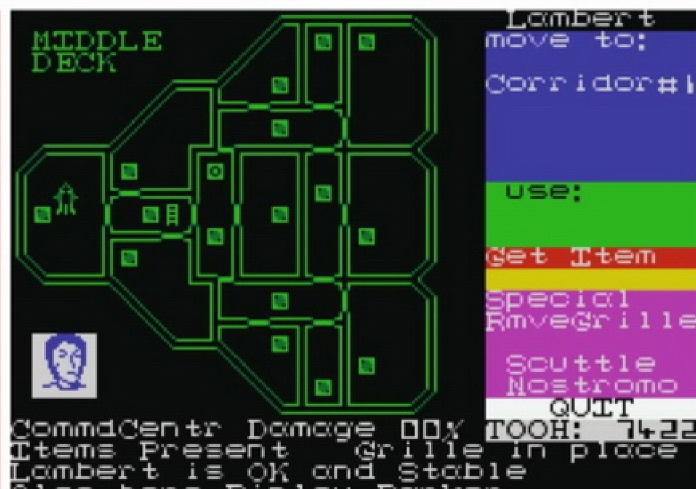
A complicare una missione che il costante supporto del vigile computer di bordo Mother poteva rendere troppo agevole, sarebbe a questo punto intervento il vile androide Ash che, nel tentativo di preservare l'integrità dell'intruso: da qui lo sviluppo di una vera e propria guerra di nervi vissuta sul filo di falsi allarmi, segnali filtrati e illuminanti intuizioni.

Al di là dei limiti di un comparto tecnico molto più funzionale agli scopi tattici del gameplay che alla mera gioia degli occhi, Alien si distingueva senz'altro come un prodotto intrigante, tanto che, una volta metabolizzato lo shock visivo, anche chi fosse solito prediligere titoli dal maggiore impatto grafico avrebbe potuto apprezzarne le intenzioni. E questa è sempre una notizia, specialmente quando si parla di videogame su licenza...

■ Il completamento del gioco non sarebbe passato soltanto dall'eliminazione dello xenomorfo: prima di dedicarvi a questa faccenda, avreste dovuto infatti assicurarvi di rintracciare il gatto di bordo, Jones, e riporlo in una gabbietta di sicurezza.







PROGENIE INFERNALE

Un franchise succulento quale quello di Alien non poteva ovviamente ridursi alla pubblicazione di un unico Tie-In. Man mano che la Saga cinematografica andava arricchendosi di iterazioni, la rispettiva eredità videoludica cresceva pertanto di pari passo. In questo box potrete rintracciare tutti i principali titoli direttamente ispirati alle rispettive pellicole …

ALIEN 1982
FOX VIDEOGAMES – ATARI 2600

Il primo, vero tie-in legato ad Alien consisteva di un generico Maze-Game a là Pac-Man che trovò spazio nel solo catalogo Atari 2600. Concettualmente parlando, le differenze col classico della Namco si riducevano alla presenza di 3 xenomorfi in vece di Fantasmini e armi ad impulso al posto dei consueti frutti-bonus.

ALIENS: THE COMPUTER GAME 1986
ACTIVISION – C64 / SPECTRUM ZX / APPLE II / AMSTRAD CPC

Ispirato al secondo capitolo della saga cinematografica diretto da James Cameron nel 1985, Aliens: The Computer Game si sviluppava nell'ambito di sei differenti mini-game volti ad immortalare le sequenze più esaltanti della pellicola. Tra i moduli di gioco proposti, figuravano due sezioni di volo a base vettoriale, un simpatico maze game e svariate sequenze shooter in terza persona.

ALIENS: ALIEN 2 1987
SQUARE CO. – MSX

Evitando a priori il confronto diretto con Activision, la Square decise di omaggiare il cult movie di James Cameron regalandogli una curiosa appendice narrativa, da intendersi come spin-off. Distribuito unicamente in formato MSX quest'esperimento prendeva corpo sulle dinamiche di un classico Platform-Shooter.

ALIENS 1987
ELECTRIC DREAMS SOFTWARE – C64 / PLUS 4 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / DOS

Aliens: Scontro Finale vedeva gli utenti gestire un gruppo di 6 marine spaziali servendosi della medesima stazione di controllo video utilizzata dal tenente Gorman nella prima, storica sequenza action di Aliens: Scontro Finale. Concepito da Mark Eyles il gioco evidenziava un notevole spessore tattico, unito ad una valida struttura da FPS con mirino a video.

ALIENS 1987
FAN GAME – ATARI ST

Sempre ispirato al secondo capitolo della serie, questo strategico a turni venne realizzato da un gruppo di aspiranti programmatori uniti dalla passione per gli alieni di H.R. Giger. Graficamente modesto e altrettanto claudicante anche sotto il profilo strutturale, esso registrò pareri tutt'altro che entusiastici.

ALIEN3 1992-1993
PROBE / ACCLAIM ENTERTAINMENT / LJN – C64 / NES / MASTER SYSTEM / AMIGA / MEGADRIVE / SNES / GAME GEAR / GAME BOY

L'uscita del terzo capitol della saga cinematografica diretto da David Fincher nel 1992 coincise con il lancio di una pletora di Tie-In destinati a tutti i principali formati da gioco disponibili sul mercato dell'epoca. Ad accezione di ovvie variabili di ordine tecnico o magari per l'aggiunta di livelli dedicati, il gioco avrebbe ricalcato le orme di un solido shooter multilivello a scorrimento orizzontale.

ALIEN TRILOGY 1996
PROBE / ACCLAIM –SATURN / PLAYSTATION / PC

Questo robustissimo FPS si proponeva il non certo agile compito di riassumere gli eventi narrate nei primi tre film originali, confezionando così gli estremi di un unico, intenso viaggio nella cosmologia di Alien. Opportunamente diviso in 3 differenti sezioni di gioco costituite da 10 scenari ciascuna, Alien Trilogy ci avrebbe visti ovviamente interpretare la coriacea Ellen Ripley.

ALIEN RESURRECTION 2000
ARGONAUT / FOX INTERACTIVE – PLAYSTATION

Altro FPS, questa volta dedicato ad Alien: La Clonazione, sottovaluta pellicola diretta da Jean-Pierre Jeunet nel 1997. Il titolo della Argonaut non poteva magari vantare il medesimo spessore di Alien Trilogy, ma garantiva comunque un esperienza di gioco valida e tutto sommato coinvolgente.

ULTERIORI SVILUPPI

Col tempo, la rappresentanza di videogame ufficiali è diventata tanto cospicua da giustificare l'inizio di un nuovo ciclo produttivo che esplorasse la cosmologia di Alien indipendentemente dalla timeline dei suoi rappresentanti cinematografici. A questo novello filone appartengono diversi titoli di un certo interesse come, ad esempio, il punta & clicca Aliens: a Comic Book Adventure (1995, Mindscape, PC), gli FPS Aliens: Online (1998, Fox Interactive, PC), il top-down shooter Aliens: Thanatos Encounter (2001, Crawfish Ent. / THQ, Game Boy), il recente sparatutto a scorrimento orizzontale Aliens: Infestation (2011, Sega, Nintendo DS), fino a giungere al contemporaneo Aliens: Colonial Marines (2013, Sega / Gearbox Soft / Timegate).

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

GamesCollection
Vigamus



Gabriele con i suoi pezzi da novanta, tra cui lo splendido gioco di culto Starcraft 64.

Duro, puro e Nintendaro!



La Atzori Collection, ordinata e completissima, ogni gioco è tenuto nella sua bustina antipolvere per una migliore preservazione nel tempo!

Dettagli

NOME: Gabriele
COGNOME: Atzori
NICKNAME: Cagliari64
ETA': 28
PEZZO DA COLLEZIONE: Starcraft 64



Duro, puro e fiero di essere nintendaro! Il nostro eroe Gabriele con la sua incredibile collection N64!

IN COLLABORAZIONE CON WWW.GAMESCOLLECTION.IT

GAMESCOLLECTION.IT POWERED BY GAMES COLLECTION

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Questo mese il borsino è dedicato al Nintendo 64, l'ultima grande console a cartucce della storia e passione del collezionista del mese, Gabriele. Poco apprezzata dal grande pubblico, soprattutto perchè oscurata dall'enorme catalogo PS1, la macchina ha avuto titoli incredibili ed edizioni limited di culto, come quella dedicata ai Pokemon. Scopriamole insieme!



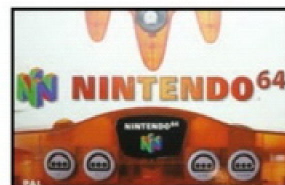
CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: TOYS 'R' US LIMITED GOLD EDITION
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 450 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: POKEMON LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: POKEMON LIMITED EDITION JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: ORANGE LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1997
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 130 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: STAR WARS RACER LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 100 EURO



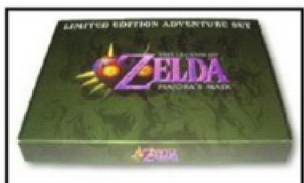
CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: DK 64 LIMITED EDITION NTSC
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 180 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: CLEAR BLACK LIMITED EDITION PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1999
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 90 EURO



CONSOLE: NINTENDO 64
VERSIONE: DAIEI HAWKS LIMITED EDITION JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
QUOTAZIONE: 200+ EURO



TITOLO: THE LEGEND OF ZELDA, MAJORA'S MASK
VERSIONE: LIMITED EDITION ADVENTURE SET
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 250+ EURO



TITOLO: SUPER MARIO 64
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 30 EURO



TITOLO: SUPER MARIO 64
VERSIONE: CARTUCCIA LOOSE PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1996
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 10 EURO



TITOLO: BANJO-KAZOOIE
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 60 EURO



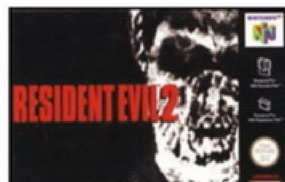
TITOLO: BANJO-TOOIE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 100+ EURO



TITOLO: STARCRAFT 64
VERSIONE: NTSC USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 80 EURO



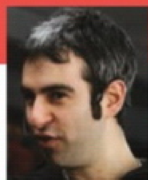
TITOLO: MARIO PARTY 3
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2000
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 80 EURO



TITOLO: RESIDENT EVIL 2
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1998
SVILUPPO: NINTENDO
MACCHINA: NINTENDO 64
QUOTAZIONE: 90+ EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*



nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Frame by frame

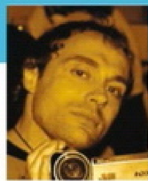


Una delle domande che più spesso mi vengono poste dai tanti che mi riconoscono come il Columnist di Game Republic, l'esperto di Gamerland, o il fondatore di Inside The Game è: "Come saranno i videogiochi del futuro?". Io rispondo sempre con ciò che in verità spero di vedere io, nei videogiochi del futuro: una migliore scrittura, tematiche adulte e più multimedialità. Purtroppo sono fissato con quest'ultima; ci danno in mano oggetti capaci di fare tutto, eppure raramente gli sviluppatori di videogiochi utilizzano appieno la potenza di smartphone, tablet e console stesse. Kinect, in fondo, è una tecnologia capace di vere e proprie mirabilie, sfruttata poco nella creazione di videogiochi. Un'altra "diavoleria moderna", che mi piacerebbe vedere utilizzata per regalarci emozioni videoludiche più vivide, è la realtà aumentata. O addirittura il semplice obiettivo delle macchine fotografiche (o telecamere) installate sui dispositivi citati poco sopra. Non sono un game designer, quindi fatico a dare idee innovative a chi magari ha lo stesso mio desiderio; mi occupo però di critica videoludica e al di là di alcuni esperimenti più o meno riusciti come Ingress, il gioco in AR di Google, non ho visto nulla di realmente stupefacente. Qualche bella tech demo, qualche promessa non mantenuta (Roku's Reward), tantissima fuffa, zero videogame. Eppure le macchine fotografiche integrate nei dispositivi che usiamo tutti i giorni stanno cambiando il mondo: si pensi al successo di Instagram e alla celebrazione del narcisismo con le selfie (una fotografia che si scatta a se stessi, in genere con un telefonino o una webcam e che viene caricata su un social media). A proposito di quest'ultimo fenomeno, al di là di celebrità di ogni "rango", la moda è dilagata anche ai protagonisti dei videogiochi: si possono scattare simili foto su Grand Theft Auto 5 e nel nuovo Zelda a Link Between Worlds, ad esempio. Virtuale che rincorre il reale dopo che la realtà ha cercato di entrare nei mondi di pixel; sicuramente qualcosa su cui riflettere mentre mi tornano in mente titoli che hanno reso la macchina fotografica una vera e propria icona videoludica. Il mai troppo lodato Project Zero o Dead Rising, piuttosto che qualunque titolo online multiplayer dove la modalità spettatore è stata trasformata in un obiettivo capace di riprendere l'umanità connessa mentre si dava battaglia, si divertiva o addirittura si innamorava. Che sia questo il punto? La fotografia è bella quando gli permettiamo di essere tale, cioè quando rende alcuni momenti immortali. Progetti come VideoGameTourism, cioè raccolte di scatti, meglio dire screenshot, emozionanti di videogiochi, dimostrano che non mi sbaglio. L'estetica è tutto, in una fotografia. Ed è difficile attribuire un punteggio, nel senso ludico del termine, alle opere generate dagli utenti. A quando un videogame dall'impronta fortemente social che abbia solo questo scopo?

> "Le macchine fotografiche integrate nei dispositivi che usiamo tutti i giorni stanno cambiando il mondo"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*



segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Lo spettacolo più brutto del mondo

➔ E li chiamano Oscar dei videogiochi

Non ricordo a memoria uno spettacolo tanto brutto come i VGX di quest'anno (conosciuti come VGA fino al 2012). E pensare che nelle passate edizioni si erano seriamente imposti, complice una formula tipicamente hollywoodiana, come i riconoscimenti più attesi dai videogiocatori di tutto il mondo. E, soprattutto, non mi aspettavo una simile debacle dopo l'evento dello scorso anno, in cui vennero premiate opere di qualità come The Walking Dead e Journey, e in cui veniva celebrato come gioco del decennio quel capolavoro di Half Life 2, il tutto in una cornice inutile come le americanate che contano, ma che almeno legittimava una volta per tutte un intero settore. Meno male che ho visto l'evento in differita un paio di giorni dopo. Non voglio nemmeno immaginare la delusione di quelli che si sono dovuti sorbire uno scempio del genere alla mezzanotte di sabato, saltando una bella uscita tra amici fingendosi malati per non essere presi in giro. Ho capito che si sarebbe trattato di un fiasco clamoroso nel momento in cui hanno dato il via all'evento, organizzato per l'occasione in un pub (o qualcosa che gli somigliava). Un pub? All'inizio ho pensato che volessero dare una connotazione finta "indie", mano a mano ho cominciato a capire che in realtà non avevano nulla da dire e, forse, non avevano budget sufficiente. Niente di più sbagliato, il budget c'era eccome. All'esterno infatti, veniva allestito un palco con tanto di pubblico in cui in teoria doveva esserci un concerto con le migliori musiche tratte da GTA V. Alla faccia dei brani, io ho visto solo dei collegamenti in diretta inutili con alcuni rapper che non sapevano cosa dire davanti alle telecamere, gli Odd Future per la precisione, e che alla fine hanno suonato forse i brani più brutti dell'intero catalogo delle musiche dell'intera serie di Rockstar Games. Cosa ricordate voi di GTA V? I brani dei menù composti dai Tangerine Dream vero? Non li hanno suonati. Più che altro era interessante notare il contrasto: da una parte programmatori e producer colti e "fighetti" in un pub inglese che discutono e presentano le loro opere, dall'altra i consumatori più ignoranti del globo mai visti in tv. Come a dire: "facciamo giochi per questa gente, mettiamolo in evidenza". Mamma che brutti i VGX Awards 2013. Mi viene quasi da dare ragione a Giulietto Chiesa (per chi si fosse perso la polemica con GTA fate una bella ricerca in rete e buon divertimento). Vogliamo poi parlare delle premiazioni? Un disastro pure quelle, non per i titoli scelti, ma per come venivano annunciate: in totale silenzio, da un presentatore incapace, senza ritiro del premio in diretta da parte dei creatori dell'opera. E le interviste agli ospiti? Ma scusate, cosa c'entrano gli interventi di Reggie-Fils Aime (che tra l'altro ci ha ammorbato per tempo immemore con Donkey Kong e con dichiarazioni ridicole sulle vendite di Wii U), Tim Shafer e i Telltale Games? Ma non era solo una premiazione che celebra il meglio dell'industria? Mica siamo a una conferenza stampa? E va beh, visto che siamo in ambito di annunci, faranno vedere almeno qualcosa di memorabile, la bomba del 2014 videoludico? Eccole le bombe: Tell from The Borderlands e il gioco di Games of Thrones, Dying Light (ennesimo gioco dove si ammazzano zombie), e Broken Age, forse l'unico interessante del lotto. E poi la perla che tutti finalmente aspettavano, Quantum Break: un rimontaggio dei filmati già visti in precedenza (zero gameplay), presentato come, udite udite, World Premier. Che belli i VGX Awards del 2013. Se questo è lo specchio dell'industria videoludica allora è meglio cambiare mestiere, all'istante. Fortunatamente non è così, e forse gli organizzatori di Spike Tv si sono ritrovati negli anni tra le mani un tipo di prodotto televisivo che non fa al caso loro. Forse è meglio, soprattutto per noi appassionati, che lascino perdere i videogiochi e che si dedichino alle serie tamarre con cui sono abituati tipo Auction Hunters e Impact Wrestling, decisamente più nelle loro corde.

> “ i consumatori più ignoranti del globo mai visti in tv ”

THE BARD'S TALES



di Bruno Manzoni *brunomanzoni@m3magazine.it*

"Appassionato di videogiochi si dai tempi dell'Intellivision, divide il suo tempo scrivendo e giocando, praticamente tutti giochi che presentano un prefisso MMO. Nel "tempo libero" lavora in farmacia decantando la bellezza del genere massivo ai poveri clienti di turno

STORYTELLING: Il vero tesoro della Old-gen

→ Il mondo dei videogiochi è finalmente pronto a raccontare delle storie in grado di coinvolgere l'utenza come nessun'altra fonte d'intrattenimento è in grado di fare

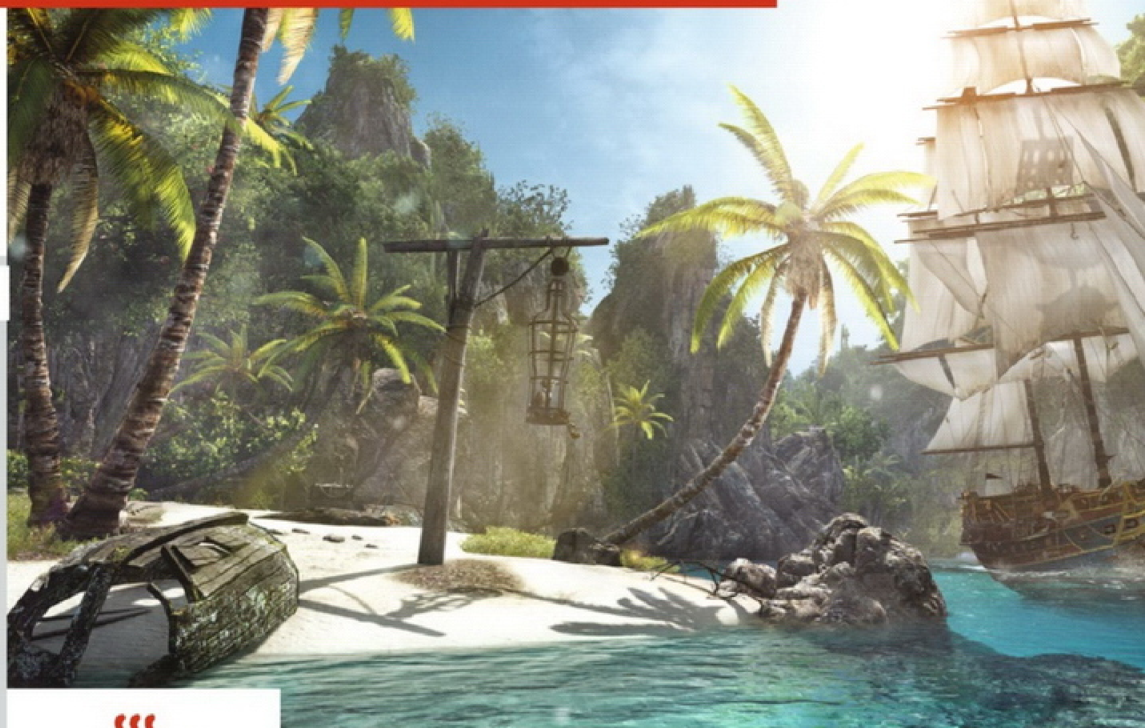
Ogni volta che un ciclo si chiude a favore di uno nuovo, risulta naturale guardarsi indietro, così da stabilire in che modo "il superato" ha segnato la strada che sarà intrapresa "dall'esordiente". La old-gen è stata contrassegnata da alcuni passaggi chiave fatti da innovazione tecnologica e da titoli in grado di raggiungere milioni di giocatori, che ne hanno caratterizzato l'importanza. Giusto per fare qualche esempio: l'arrivo del Motion Control ha aperto al mondo dei videogiochi scenari che prima sembravano irraggiungibili, la piattaforma Steam si è imposta come punto di riferimento del mercato PC, l'Oculus Rift ha catapultato il giocatore dentro la tanto attesa realtà virtuale e la serie Callo of Duty, nonostante i molti detrattori, è diventata un vero colosso dell'intrattenimento. In mezzo a tanti mutamenti dovuti a un progresso sempre più rapido, un punto molto importante, almeno secondo il mio modesto parere, è stato la definitiva presa di coscienza delle reali potenzialità dei videogiochi come mezzo di narrazione. Da sempre le grandi storie sono state raccontante nei giochi, ma hanno solitamente seguito un metodo di narrazione piuttosto lineare; solo negli ultimi anni si è finalmente infranto questo tabù e si è passati a una narrazione molto più interattiva e quindi più vicina al concetto stesso di videogioco. Gli apripista, almeno nella generazione PS3 e Xbox 360, sono stati i ragazzi di Bioware (sarebbe meglio dire "ex Bioware", in effetti) che con il loro Mass Effect hanno offerto ai giocatori la possibilità di forgiare l'esperienza di gioco: Sheppard poteva tranquillamente essere tanto uomo quanto donna, tanto gay quanto etero, tanto votato al bene quanto più incline alla malvagità, e tutto interamente a discrezione dell'utenza finale. Nonostante le opzioni fossero abbastanza limitate, l'idea alla base è riuscita a riscuotere il successo che noi tutti sappiamo e proprio in virtù di questo molte altre softco hanno deciso di intraprendere questa "nuova" strada, spostando tra l'altro l'asticella sempre un po' più in alto rispetto allo standard. Grossi nomi del settore hanno insistito sullo sviluppo della narrazione dei videogiochi regalandoci giochi come Heavy Rain e Beyond: Due Anime. Tra tutti i promotori la palma del più coraggioso, e apprezzato, va indubbiamente a Telltale Games che ha avuto il coraggio di spogliare i propri giochi di tutta l'azione tipica dell'intrattenimento video ludico per focalizzarsi interamente sui personaggi, i loro legami e i loro drammi, il tutto legato direttamente all'istinto del giocatore. Visto il clamore suscitato da questa particolare branca di videogiochi risulta chiaro che i gamer hanno voglia di esplorare anche altre forme di intrattenimento perciò mentre attendiamo i nuovi giochi next gen fatti di meraviglie tecniche e gameplay al cardiopalma, incrociamo le dita nella speranza sempre nuove storie in grado di soddisfare anche il cuore e l'anima.

> "I videogiochi hanno finalmente preso coscienza delle proprie potenzialità come mezzo di narrazione."

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it
Game Republic Hotel
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741



Right Ecco la location dove Metalmark vorrebbe trasferire la redazione di Game Republic. Già ci immaginiamo Revolver al mattino: "Scusate ma il galeone ha fatto ritardo!"

Check In

→ Questo numero di Game Republic non lo dimenticherò, perché contiene due pezzi enormi del mio cuore. Da un lato, Alien. Inutile sottolinearlo ulteriormente, tanto ormai mi conoscete bene: Alien è la mia religione, la mia legge, il motore immobile della mia esistenza. E se di solito siamo abituati a misurarci con l'immaginario di Aliens di Cameron, stavolta ce la vediamo col fantahorror per antonomasia, il capolavoro di Scott. Lo speciale scritto dal vostro Metalmark lo avete già letto, e la cover impaginata dalla nostra geniale Sabrina (una grafica che il mondo ci invidia) è da incorniciare. Che volete di più? Il box Check Out di Mossgarden ricoperto di cioccolata? Be', ci attrezzeremo, ma non vi prometto nulla.
Il secondo motivo di estasi per il sottoscritto si chiama Telltale Games, invece. Due recensioni e una corposa news. Wow. Ho appena finito gli episodi uno di The Walking Dead Season Two (mia la recensione, come avrete notato) e di The Wolf Among Us (del giovane collega Pasquale, del quale condivido in pieno il giudizio), e posso affermare con sicurezza che il futuro dell'interactive storytelling passa da casa Telltale. La storia è al centro di tutto. Il testo, dannazione. Il testo. Perché ogni altra cosa è un orpello, un accessorio. Poi, all'orizzonte, le nuove serie. Quella nel mondo di Borderlands (intrigante, anche se non amo il gioco Gearbox) e quella dedicata a Game of Thrones, quasi troppo bella per essere vera. Mi sembra di essere tornato ai tempi di Infocom. Pazzesco. E voi? Che ne pensate di queste neo-avventure? Siete orfani impazziti dei vecchi enigmi da punta e clicca o, come me, profeti della pura dimensione esperienziale? Pensateci con comodo e rispondete. Noi siamo sempre qui, al GR Hotel.

Metalmark



FRIGO BAR E3 EDITION

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA FACEBOOK COMMUNITY DI GR

"Come è possibile che console non innovative riescono ad avere sempre successo, mentre chi cerca di cambiare resta sempre al palo?"
Il premio "Domandona del Mese" spetta senza dubbio al coriaceo Kazuma Kiryu...

"Steam Machine is the way!"
...e Alfredo "Astro" Loi cerca di imbeccare la Rispostona.

"Questa versione del signore dei rings mi solletica alquanto... Attendo fiducioso..."
Nel frattempo, Alessandro Lusa sembra aver intuito una grossa verità. Sempre che si sita riferendo al prossimo videogame basato su Il Signore degli Anelli!

"Non sono d accordo con la decisione del gioco dell'anno. Lo so che fondamentalmente non cambia nulla, però se vogliamo parlare di divertimento, allora come GTA non ce n'é. Poi che alla redazza piaccia un sacco

THE SHARK AMONG US

Salve supremi Metalmark e Mossgarden, mi chiamo Diego, sono un cittadino della Repubblica da qualche anno ormai, e anche se ho solo 18 anni, sono un convintissimo conscious gamer. È la prima volta che vi scrivo e volevo parlarvi di un argomento di cui forse si è abusato in queste ultime settimane: il lancio della next gen e il conseguente tramonto della current gen. È un argomento che mi ha preso particolarmente perché quella appena finita è stata la mia prima generazione "seria" di console, quella in cui ho realizzato che il videogioco, anzi, il Videogioco, non è un passatempo per bambini, ma una vera e propria arte in grado di trasmettere fortissime emozioni, e di conseguenza mi sento come se un periodo della mia vita fosse finito e ne cominciasse un altro. E sempre di conseguenza mi tocca fare il bilancio di questi ultimi anni videoludici. Vorrei quindi fare, come molti hanno già fatto sul web, un elenco dei titoli che per me sono stati fondamentali e che ricorderò per sempre.
Dishonored: è un capolavoro secondo me, non solo, per le meccaniche stealth profondissime, un gameplay quasi del tutto indipendente da scene scriptate (data l'enorme libertà concessa al giocatore) e uno stile molto originale, ma soprattutto perché non si interagisce con la storia attraverso menu o dialoghi a scelta, ma direttamente con le nostre azioni, come già detto siamo del tutto liberi, possiamo seminare morte o perdonare, ma quando scorrono i titoli di coda ci troviamo davvero a fare i conti con la nostra coscienza.
La saga di Dragon Age: sono diventati i miei titoli preferiti in assoluto, al primo va il merito di aver riportato in vita dopo anni il genere del GdR classico, dalla trama sicuramente poco originale ma raccontata in maniera eccelsa (sul finale mi è anche scappata una lacrimuccia). Il secondo capitolo, d'altro canto, ha il coraggio di rompere i legami con la tradizione e proporre qualcosa di totalmente nuovo in ambito fantasy, sia per quanto riguarda il gameplay, non più orientato all'avventura ma più che altro alla politica, sia sul piano narrativo, non viene raccontata la lotta del bene contro il male, ma le vicende, avventurose sì, ma anche divertenti e spesso drammatiche e commoventi, del protagonista e dei suoi amici, che non sono eroi ma uomini e donne comuni.
The Walking Dead: non sono un fan delle avventure grafiche, ma questo gioco (termine davvero molto riduttivo) mi ha preso dall'inizio alla fine; spesso mi trovo ancora a pensare a questo spaventoso e drammatico viaggio, penso se ho fatto tutto bene, se ho fatto le scelte giuste, e più ci penso più mi accorgo che le scelte giuste non c'erano, c'erano solo scelte possibili. È un gioco che riesce toccare il cuore e spinge a riflettere anche dopo la sua conclusione.
Fallout 3: a parte il gameplay, che è un perfetto mix tra GdR, free roaming e combattimenti in tempo reale, le tonnellate





Mirco Piaia non è d'accordo col GR Game of the Year, e ci mancherebbe altro. Il bello di questi riconoscimenti è che sono puramente indicativi e che non hanno certo la pretesa di rispecchiare valori assoluti.

"A me GTA5 ha annoiato... Ma è un problema mio che mal digerisco gli Open World!" Subentra il solito Don Mazzi. Appunto.

"Dopo aver attentamente letto il vostro articolo Weirdogames Inc. a pagina 93 del numero 155, altamente denigratorio o offensivo nei confronti del Mullet, ho deciso quanto segue: visto che porto il Mullet, mi ritengo gravemente offeso e non comprerò MAI più la vostra rivista. non escludo azioni legali... ah ah ah, scherzo, il Mullet da paninaro (adoro gli anni '80, che ci posso fare) lo porto per davvero, ma GR la comprerò lo stesso vi perdono! Non maltrattatemi gli anni '80, però..."
Davvero adorabile lo scherzoso sfogo di Alessandro Nobili che, rivendicando il sacrosanto diritto di portare il Mullet sulla soglia del 2014, ci ha ricordato che gli anni '80 non muoiono mai! Lunga vita al Mullet!

"Dopo due giornate di full immersion con Xbox One, posso già dare un giudizio sui titoli in mio possesso, premettendo che il 90% dei titoli next gen è solo roba cross gen o titoli trasportati da PS360 (! NdR) in fase di lavorazione....e che quindi il vero potenziale di queste console è ancora nascosto, ecco a voi giudizi e voti..."
Mario Giuseppe Ranieri introduce così la sua recensione del Boxone. Seguono 80.000 caratteri di recensioni, e i seguenti voti: 6,5 a Dead Rising 3, 9 a Ryse, 7 a Forza Motorsport 5, 6,5 a Killer Instinct e 4 (4!?) a Fifa 14.

di quest e la trama stupenda, questo capolavoro mi è rimasto dentro perché non ho mai provato un senso di libertà, solitudine e abbandono come quello che avevo mentre girovagavo per la zona contaminata.
La trilogia di Arkham: Rocksteady riesce a dimostrare come i giochi su licenza possano ancora avere un senso e mette in scena una storia oscura e adulta senza sacrificare le origini fumettistiche del personaggio, tre giochi imperdibili, sconsigliati solo ai più accaniti detrattori del Cavaliere Oscuro. Last but not least, Tomb Raider: in una generazione dove ci hanno abituato a interpretare superuomini armati fino ai denti, Crystal Dynamics ci mette nei panni di una ragazzina indifesa alla mercé di banditi, bestie feroci e chi più ne ha più ne metta. E tutto funziona benissimo, dal gameplay, sempre ben calibrato e mai noioso, alla storia molto interessante e ben realizzata, ma quello che appassiona di più è senza dubbio il viaggio di formazione della ragazzina che si trasforma piano piano in avventuriera. E il personaggio di Lara è quello realizzato meglio di questa generazione e forse anche della scorsa, provate a giocarci una sola volta e vi assicuro che si instaurerà in voi un vero e proprio istinto di protezione verso la protagonista, starete male con lei, proverete il suo dolore, la sua paura, il suo senso di abbandono e cambierete con lei, crescerete con lei. Il mio lunghissimo delirio videoludico finisce qui, spero di non avervi annoiato, vi ringrazio infinitamente per portare avanti la causa dei conscious gamer ogni giorno e vi saluto, alla prossima!
Diego "Squalo" Carulli

MOSSGARDEN: Fenomeno naturale e condividibile. Alla fine di ogni ciclo videoludico, ognuno sente il sincero bisogno di tirare le somme e stabilire quanti e quali siano stati i momenti più intensi di quella che, volente o nolente, resta una lunga fetta di vita (seppur virtuale) vissuta. Chiaramente, anche il sottoscritto ama abbandonarsi a questo genere di retrospettive e si diverte tantissimo quando la cosa sembra sfuggire di mano.
Mi riferisco al momento in cui, il naturale processo selettivo che stabilisce l'ordine delle priorità sembra andare in corto circuito e il pensiero comincia a correre verso episodi e produzioni che, molto probabilmente, non meriterebbero di essere citate in un contesto tanto celebrativo. Salta così fuori dal nulla il bisogno di elargire sentiti riconoscimenti a titoli impensabili e ricordare con maggiore piacere il tempo trascorso giocando Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord, piuttosto che all'ultimo, travolgente capitolo di Splinter Cell. Sebbene il buon Diego abbia comunque avuto l'acume di rispettare canoni insindacabili, apprezzo molto il fatto che il suo commiato contenga riferimenti a progetti come Dishonored e Dragon Age: mi ricorda che questa generazione non è stata solo Gears, Uncharted, Call of Duty, Assassin's Creed e GTA e che, per ogni capitolo di questi ultimi franchise, vi sono state decine di proposte "minori" che hanno fatto di me un gamer più appagato.
METALMARK: Gli squali non mi hanno mai deluso, dai tempi di Spielberg, e Diego non fa eccezione. Vedete? Quando trovo un ragazzo così, ho la conferma che il conscious gamer esiste davvero, e non importa che conosca il termine o il suo significato. Caro Shark, come hai letto nei GR Awards (Mossgarden ci ha dato buca anche quest'anno. Si vergogni!), siamo talmente d'accordo con te da aver dato a Tomb Raider il titolo di Gioco dell'Anno. Sì, la nuova Lara Croft è straordinaria sotto tutti i punti di vista, quasi quanto l'eccezionale gameplay tessuto da quei geniacci di Crystal Dynamics, che umilmente hanno costruito qualcosa di molto più grande di tutte le ultime fatiche di Naughty Dog, sempre presentate come opere d'arte ma in realtà prodotti che sanno tanto di compitino perfetto studiato a tavolino tra ricerche di marketing e focus group. L'anima è altrove, caro popolo della Game Republic, e se non riusciremo a capirlo in tanti, finiremo soffocati tra cloni di Call of Duty e spin-off degli spin-off di Assassin's Creed. De gustibus non est disputandum, dicevano i latini... ciascuno ha i suoi gusti... ok, certo. Ma che gran brutto mondo che sarebbe, non credi, Shark?

SLOW PRESS

L'industria dei videogiochi è cambiata, ma sono troppo giovane per fare il nostalgico di



Up Occasioni sprecate. Perché non mandare anche il cane nello spazio, con tanto di tuta canina? Avrebbe potuto farne delle belle, a gravità zero. Vabbè, tanto c'è il sequel di fine 2014.

un'era che in realtà non mi manca affatto. Il Videogioco si è naturalmente evoluto fin qui, chi siamo noi per dire se è una cosa giusta o sbagliata? Ma il problema che sento dentro di me è un altro: i costanti bombardamenti di informazioni a cui siamo sottoposti, sotto ogni forma di medium, innescano dentro di noi una tensione esistenziale; stiamo continuando a correre, senza fermarci per vedere cosa stiamo lasciando dietro di noi. Recensioni provenienti da ogni dove ci infarciscono di cose che non vogliamo sapere, dati di vendita provenienti dagli enti più disparati ci bombardano di inutili cifre, il cui unico scopo probabilmente è ricordarci che esistono sempre due o più lati, e che quello più bello è quello scelto dalla massa. I giochi dove si può fermarsi a pensare sono sempre meno, sembra quasi che premere in modo convulsivo un pulsante sia più divertente che premerlo una volta secondo una logica sensata. E quindi mi rendo conto che il tempo che dedico ai videogiochi sta diventando sempre più frenetico, sembra che l'adrenalina sia l'unico espediente narrativo rimasto per divertirci davvero. E allora mi fermo, mi blocco, resto immobile a pensare. Il clima natalizio, sinonimo di vacanza, mi aiuta in questo mistico riposo. Mi distacco dai mass-media e dalla mole di informazioni che derivano da essi. Mi rilasso, e mi rendo conto che tutto è più bello, stacco i collegamenti, e mi rendo conto che avrei sempre potuto farne a meno. Solo una rivista rimane a farmi compagnia, una rivista che definire atipica sarebbe un eufemismo, una rivista che grazie alla sua grande passione non morirà mai, ne sono certo.
Grazie, Game Republic.
Davide

MOSSGARDEN: È davvero edificante scoprire che tutto il sentito bisogno di tornare all'essenza delle cose spinga Davide a trovare proprio in Game Republic il suo catalizzatore.

Down Killzone, una serie che il nostro implacabile Metalmark odia da sempre. Non a caso ha preferito fissare l'appuntamento dal dentista il giorno in cui avrebbe dovuto recensirlo.

Si tratta di quei riconoscimenti che, al termine di una lunga giornata trascorsa a inseguire i tempi di stampa e affrontare tutte le altre ansie che caratterizzano questo lavoro, valgono da soli a ricompensare ogni sforzo profuso. Estendendo il discorso a campi che esulano dalla semplice sfera videoludica, ci sarebbe probabilmente da restare sbigottiti se messi di fronte a ciò che è realmente essenziale nella vita di tutti i giorni. Giusto a riguardo, mi vengono in mente diverse pubblicazioni a opera di scienziati improvvisati, geek dell'ultima ora ed eminenti sociologi che, privandosi forzatamente di tutti i diktat e i gingilli che caratterizzano la nostra esistenza, hanno riscoperto quella serenità che sembra sfuggirci costantemente tra le dita. Di solito, non sono famoso per attribuire chissà quale rilevanza a queste teorie post-hippie, ma sono convinto del fatto che la via per l'equilibrio non passi dagli eccessi. Ben venga dunque rallentare un po', attendere, restare piacevolmente fermi, mentre il folle mondo (videoludico e non) prosegue la sua sfrenata corsa. Per risalire a bordo, d'altronde, c'è sempre tempo.

METALMARK: A me piace la Formula 1, da sempre. Quando guardi un Gran Premio, ogni tanto imprechi contro lo schermo perché, magari durante un duello con una Ferrari, la regia stacca sul leader della corsa che doppia un anonimo gregario. Capita, e anche piuttosto spesso. A un certo punto arrivarono le TV a pagamento: figata, hai mille canali con tutte le prospettive e tutte le telecamere. Finalmente puoi vedere tutto, sempre e come vuoi tu. Poi ci provi e ti accorgi che questo sistema fa acqua, per non dire altro. Scopri che ti perdi tutto, che anneghi nell'overflow di dati. Grazie al più classico reverse engineering, capisci l'importanza della regia. Un esperto che passa da un'immagine all'altra, costruendo mediaticamente il Gran Premio. La rivista che avete in mano è la vostra regia in ambito di videogiochi. Mille siti dove ogni giorno ci sono mille news. Mille recensioni di redattori professionisti e non, più blogger, youtuber e altra disastrata umanità. Bello che ci sia, bello seguire un po' tutto. Ma la rivista è una bussola, fa il lavoro per voi. Mette le cose in prospettiva, le commenta, le aggrega. Non temete, Game Republic è con voi. E se voi sarete con GR, nessuno potrà fermarci.



Oh... qui sì che sentiamo il profumo purissimo di autentica next-gen! Come dite? Che non è proprio così? Mmm, ma lo sapete che siete davvero dei lettori svegli? Non vi si può nascondere nulla!



DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Ho trascorso Capodanno su una board anonima di aspiranti suicidi"
Guglielmo De Gregori

"Ho trascorso Capodanno rigiocando vecchie avventure testuali Infocom"
Metalmark

"Capodanno? Difficile organizzarsi con cinque ragazze diverse. Ma che volete? Amo il multiplayer!"
Valerio "Revolver" Pastore

"Ho passato Capodanno correggendo le bozze delle riviste dei miei disgraziati colleghi!"
Francesca "Franny" Noto

"Un guerriero non conosce Capodanno. Egli lotta. Sempre"
Leon Genisio

"Ho trascorso Capodanno col medico di Leon. Deve alzare il dosaggio della sua medicina"
Mossgarden

HOMELESS EMPIRE

In merito a quanto detto da Metalmark nella posta di GR 155, avere una rendita da un gioco che abbiamo finanziato su Kickstarter o simili sarebbe davvero bello ma al momento non ancora possibile. Perché? Pensaci Metallico, si fa una campagna fondi su giochi che "sperano" di uscire e se

avranno successo verranno investiti per dare stabilità alla software house di turno oltre che magari qualche guadagno extra dovuto alla vendite del gioco finito. Io trovo già che finanziare il gioco (e per i primi o chi dona di più) e averne una copia digitale o fisica sia già una gran cosa. Così come alimentare leggermente l'ego vedendo il proprio nome nei crediti. Poco cosa? Forse sì ma a me non dispiacerebbe...
Roberto Sahih

MOSSGARDEN: Per me Kickstarter ha senso finché rimane un canale indirizzato a sviluppatori indipendenti, realtà giovani che cercano di entrare nel settore e iniziative che poco o nulla hanno a che vedere col mainstream. Da qui la delusione nel costatare che, negli ultimi tempi, quest'opportunità si sta rivelando sempre più utile ai grandi nomi, che ai cosiddetti "sognatori". Come sempre, un conto è proporre un format di finanziamento valido, innovativo ed equo, ben altra cosa è conservarne intatti i nobili intenti. Quanto alla questione della rendita, continua ad apparirmi come una prospettiva tanto affascinante quanto fumosa che, in fin dei conti, rischia di ereditare molte delle problematiche storicamente legate al gioco in Borsa. E a naso, questa cosa non mi piace affatto.
METALMARK: Non vorrei suonare cinico, ma tutto questo si chiama "mondo". E sì, in gran parte è un fottuto schifo. Ogni strumento torna più utile ai ricchi e potenti? Ma pensa un po', che strano! Ragazzi miei, il Kickstarter è bello e brutto allo stesso tempo; giusto e ingiusto. Game Republic ci tornerà presto, ve lo prometto.



Benvenuti al TG dei Videogame, baluardo di qualcosa che sicuramente non è l'informazione videoludica. Cominciamo con le uscite che ci accompagneranno nei prossimi mesi: prevista per Batman Arkham Origins l'uscita di un DLC che ci mostrerà l'iniziazione di Bruce Wayne... Che si aggiunge a quelle che appunto dovrebbero essere le origini presentate nel gioco vero e proprio, ma che ovviamente non sono state abbastanza Origins, da qui la necessità di avere delle Origins ancora più Origins. Prossimo passo saranno le Origins dei programmatori: avremo DLC che narreranno le gesta dei programmatori quando erano dei giovani imberbi e muovevano i primi passi nel mondo della programmazione, il tutto ad opera di David Cage, ovviamente, maestro dell' introspezione psicologica più sfrenata. A queste Origins si aggiungeranno quelle di quando erano bimbetti che giocavano "ai videogiochi" e nascondino con alla direzione Hideo Kojima e una versione hentai per Oculus Rift che mostrerà addirittura il concepimento dei programmatori... Girano rumor su un DLC dai toni più pulp che mostrerebbe fasi della scoperta della sessualità più sfrenata con la direzione di SUDA51. Insomma, pare che la formula del futuro sarà più Origins per tutti. Passiamo ai potenti lanci sul mercato di PS4 e Xbox One, lanci che per qualche utente non si sarebbero limitati al mercato ma che pare abbiano riguardato strutture architettoniche conosciute come finestre e per i più ardimentosi pure dei ponti... e lanci nell'atmosfera di bestemmie più o meno irripetibili. Nello specifico, PS4 avrebbe mostrato una feature non prevista nel progetto originale come la linguetta da estrarre per poterla utilizzare collegata al televisore (o per poi lanciarla dalla finestra tipo una bomba: "La Play 4 è una bomba!") e pare qualche altro problema che al momento non è stato confermato né smentito. Tutto ciò in nome della chiarezza verso il consumatore. Xbox One invece ha avuto altri "piccoli" problemi come trasformatori non funzionanti (chi ha bisogno dell'alimentazione elettrica quando ha tanto amore in corpo che può alimentare una centrale nucleare?), un aggiornamento di sistema che definire lungo è riduttivo e che soprattutto rendeva inutilizzabile la console a chi sprovvisto di una connessione internet ottimale. Altre accuse rivolte a Microsoft riguardano i giochi presenti al lancio: critiche che riguardavano un gioco dall'ambientazione epica, dalla bella grafica, ma dalla durata di sette ore. Un gioco di guida dai contenuti dimezzati rispetto alla sua controparte per la versione precedente della console. Giochi quindi ritenuti brutti e senz' anima... E no, non stiamo parlando di God of War 3 e Gran Turismo 3. Insomma, lanci che farebbero la felicità di qualsiasi acquirente ma che in futuro non solo diverranno la norma ma che potrebbero anche essere più ricchi di sorprese. Il mondo dell'intrattenimento non si ferma mai e se proprio non riesce ad andare avanti... tornerà anche lui alle sue Origins.

ALL GUNS BLAZING

Gentilissimo Marco come va? Siamo ormai all'alba della next-gen, la Wii U è uscita da un anno, e l'Xbox One e la Playstation 4 sono ormai nelle nostre case da circa un mese. Ti dirò la verità, Marco, ho scelto l'Xbox One, perché avevo "fame" di next gen, la Wii U non mi ha soddisfatto e la Play 4, al momento del lancio, l'ho vista un po' acerba di giochi che mi potessero interessare. Su Xbox One mi è piaciuto soprattutto Dead Rising 3, che io reputo un gioco, da 8.5-9.0, non mi piace dare voti, ma ti dirò, è un gioco che mi sta prendendo molto e in più la possibilità di poterlo giocare in coop, mi stuzzica non poco. Ma anche Ryse e gli altri non scherzano, oltretutto ho scelto la One perché voglio BUTTARMI a capofitto sull'online. Ma andiamo a ragionare in un'ottica più ampia, questa che stiamo vivendo, è davvero la next-gen? O assistiamo solo a giochi "vecchi" migliorati un sacco graficamente? Vediamo di analizzare un po' i giochi: Fifa 14 l'ho avuto su Play 3, ma nonostante debba riconoscere che è un ottimo prodotto, io rimango fedele ai vecchi PES. Quello sulla One l'ho visto migliorato nella grafica, ma alla fine il succo è sempre quello. NBA 2K14, idem visto da un amico su Play 3, ma su One in realtà hanno migliorato solo la grafica. Ho visto "qualcosa" di nuovo più che altro in giochi usciti "solo" per console next gen: Dead Rising 3, Ryse, Forza, Killer Instint, Killzone. Con nuovo intendo che la grafica viene usata per potenziare e migliorare il gameplay. Avrei preferito usare la parola "rivoluzionare", ma secondo me c'è ancora da aspettare per usare questo termine. Dispiace un po' vedere giochi come Battlefield o Call of Duty, che sulle console next-gen sono usciti con più problemi di quelli che avevano su 360 e Play 3. Insomma ricordo che sette anni fa, quando presi la 360, l'impatto fu più forte: nuovo LIVE, Perfect Dark Zero e Kameo all'esordio, giochi che erano da considerare per un certo verso next-gen. La stessa Nintendo con l'ultimo Super Mario 3D mi ha deluso un po'... non ho provato il gioco, ma mi sono sempre ritrovato con le recensioni di Guglielmo De Gregori, gli stessi Nintendari che difendono ormai a spada tratta la Wii U sono ormai rimasti pochi persino sui forum in giro per la rete. Che dire, Marco, sono un po' preoccupato per questa situazione. Far uscire tutti questi remake e non fare qualcosa di totalmente nuovo a cosa potrebbe portare per i videogiocatori? È stata persino annunciata una versione per Xbox One di Tomb Raider (fortuna che non l'ho giocato su Play 3). Lo stesso Titanfall, che uscirà a marzo, è stato annunciato anche per 360. La cosa, perdonami, puzza un pochettino. Non vedo il perché far uscire un gioco considerato un cavallo di battaglia della One, anche per 360. Non si rischia di depotenziare il gioco finale per la console ammiraglia? Non so tu, Marco, sarà che ho 29 anni ormai, ma sono un po' nostalgico, una volta per caricare un gioco bastava mettere su il disco, adesso invece è necessario installare un gioco per intero, prima di giocare... Non sarà che le console stanno tentando troppo di assomigliare al PC? A volte rimpiango i tempi della Play 2, del Dreamcast e, perché no, del Nintendo 64. Quando un mio amico spese un milione per portarselo a casa appena uscì...
Ricordo ancora l'emozione che ho avuto nel giocare per la prima volte Mario 64,



TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
PINGO WU 427
ALIENO GENERICO

Visto che gli alieni sono stati il piatto forte di questo numero di GR, abbiamo ben pensato di acciuffarne uno e interrogarlo per benino sui temi cruciali dell'esistenza... Quello che segue è il resoconto di una conversazione durata 23 giorni, 22 dei quali trascorsi nel tentativo di trovare un modo per interpretare i suoni emessi dal soggetto in questione...

Ringraziandola in anticipo per la sua disponibilità, le poniamo il quesito che ogni essere umano bramerebbe di porre a una forma di vita extraterrestre. A che videogame giocate voi altri di Alpha Centauri e dintorni?
"Le solite cose: omorfioni ritolanti, cardamommi a scorrimento pluricellulare, voltoli prastigienici... e soprattutto il più classico dei classici: Human. Un lasbergo betlammen a struttura olografica."

E di che parla?
"Una nostra diligenza intergalattica si ferma su Scarda Blu (che è il vostro pianeta) e gli scienziati di bordo portano sull'astronave un neonato umano. Appena tornano sulla nave, quel coso comincia a rompere le palle. Alla fine, si trasforma in un fanboy di Final Fantasy e uccide tutti. Tutti tranne uno: Pingo W 881, il protagonista."

Bellissimo. Quindi anche voi avete videogame in cui dovete difendervi dalle invasioni di specie aliene!
"Sì, ma io continuo a preferire gli zopni. Simulatori di rapimento con sonda anale integrata. Li mi diverto un sacco, ma non ditelo a mio padre."

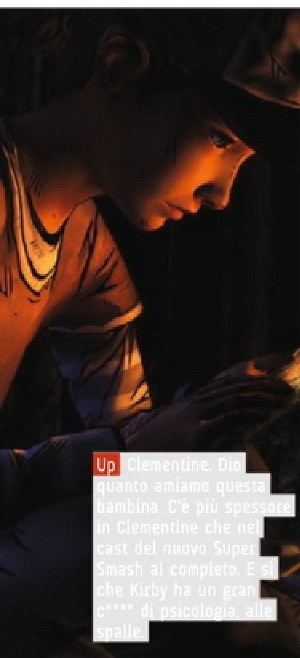
Dobbiamo supporre che abbiate anche le vostre console, con tanto di guerra mediatica annessa tra le marche più famose!
"Ovviamente. In genere se la giocano Pingus, Tarallomai e Microsoft."

Microsoft?!?
"Certo. I suoi fanboy sono i peggiori, da noi."

La faccenda si infittisce, ma il nostro tempo è purtroppo scaduto. Ci tolga soltanto un'ultima curiosità: che cosa cercate di scoprire viaggiando nell'universo muniti di sonde anali?
"Cerchiamo forme di vita intelligente. Ma finora non abbiamo trovato niente."



Up Mossgarden denuncia: su Ryse accanimento ingiustificato della stampa specializzata. C'è aria di "gomblotto".



Up Clementine. Dio quanto amiamo questa bambina. C'è più spessore in Clementine che nel cast del nuovo Super Smash al completo. E sì che Kirby ha un gran c**** di psicologia, alle spalle.

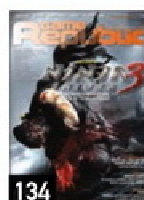
una emozione che ho avuto solo in parte giocando a The Last of Us, per Playstation 3. Ok, non mi dilungo oltre, saluto tutti e vi faccio un grande augurio di buone feste e di un felice 2014, nel frattempo vado dal mio negoziante a comprarmi una Wii con Xenoblade, giusto per non farmi mancare niente sotto Natale.
Paolo Amoresano

METALMARK: Dannazione, in chiusura di GR Hotel, mentre la nostra brava (e bella) Sabrina mi grida contro per impaginare quest'ultimo articolo, mi piomba addosso una lettera macigno (a livello concettuale) che imporrebbe due pagine di riflessioni, flussi di coscienza che neanche James Joyce. E dunque? Eh già, il tempo tiranno impone solo poche sporadiche considerazioni. Il cambio di generazione puzza, certo... e puzzerà sempre di più, ammesso che ne avvengano altri. Non è un caso che GR abbia di recente dedicato la sua cover "next-gen" a Oculus Rift piuttosto che al dinamico duo One-PS4. L'evoluzione porta assuefazione e assottigliamento del margine di stupore umano residuo in noi. Non ci si può fare molto. Complici non solo la realtà virtuale ma anche Steam, i PC "Steam-powered" (Steam Machine), il cloud computing e un po' di altre diavolerie, il gaming si appresta a un'altra vera rivoluzione, ma di quelle con forconi e fiaccole, per capirci. Immagino una catastrofe in arrivo, e uso il termine nella sua accezione matematica. Buona cosa? Io credo di sì, tutto sommato. Perché tu, Paolo, hai ragione da vendere: senza le emozioni regalate ai tempi da un Nintendo 64 non si vive, punto. Solo, fammi un piacere: non dirmi che Perfect Dark Zero sapeva di next-gen. Era solo un'immonda porcata, lapide su Rare. A presto, amico mio. Gioca un po' anche per Mossgarden e me.

Check Out

➔ Di solito non mi straccio le vesti se un videogame prende un voto che non condivido, né mi avventuro a ipotizzare chissà quali complotti quando una recensione sostiene l'esatto contrario di ciò che a me è sembrato invece evidente. Quanto accaduto con Ryse è riuscito però a turbare la mia serafica calma zen, perché raramente s'erano visti tanti organi di stampa specializzata coalizzarsi in una lapidazione così gratuita. A conferma del fatto che non fossi soltanto io a intravedere gli estremi di un accanimento eccessivo, migliaia di videogiocatori hanno protestato con veemenza di fronte a tutti quei 4 e 3, tant'è che uno dei più eminenti website del settore s'è persino affrettato a pubblicare uno speciale volto a smontare la tesi che i redattori prendano soldi sotto banco per veicolare l'opinione delle masse. Al di là della polemica in sé, roba vecchia almeno quanto l'invenzione della stampa, mi pare se non altro palese che il titolo della Crytek sia stato valutato secondo criteri molto diversi da quelli riservati a prodotti di genere e, benché mi sforzi di interpretare in quelle condanne il semplice frutto di aspettative eccessive, qualcosa continua a non tornarmi. Per quello che può servire e a parziale risarcimento nei confronti di un team di sviluppo che avrebbe di certo meritato più rispetto, ho scelto di unire la mia voce a tutti coloro che riconoscono in Ryse uno dei pochissimi esempi di vera next-gen apparsi sulle console appena uscite. Per quel che mi riguarda, erano infatti anni che un hack'n'slash non mi divertiva tanto. Potrei a questo punto perdermi nell'elogio di una realizzazione tecnica praticamente senza eguali nella storia delle console, ma questo non influirebbe di più sull'unica, grande verità.
Che, se avete acquistato una Xbox One, Ryse è il miglior regalo che potete farvi.
Mossgarden

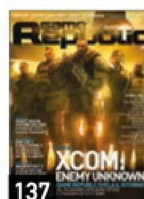
Game Republic Arretrati







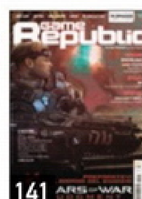
Per ulteriori informazioni potete mandare un'email a: **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it**





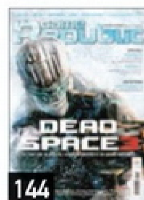


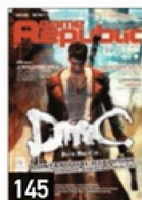








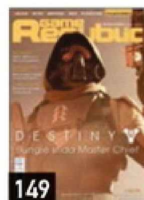


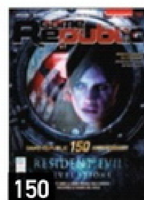


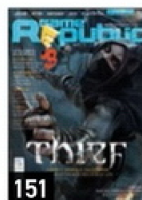




















Esauriti dal n. 1 al n. 133

PER RICEVERE GLI ARRETRATI

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a: **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** tramite fax al numero **06/78.26.604** o via mail ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

- **VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE** numero **80721178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE Via Clelia n. 27 - 00181 ROMA** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."**
- **BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:** Codice IBAN **IT90 V076 0103 2000 0008 0721 178** intestato a **DIFFUSIONE EDITORIALE** specificando nella causale **"Arretrato Game Republic n ..."** inviando la distinta via email ad **abbonamenti@diffusioneeditoriale.it** specificando l'indirizzo di spedizione.

Game Republic

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO

Nome .... Cognome ....

Indirizzo .... N ....

Località .... Cap .... Prov. ....

Email .... Telefono ....

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP

☐ BONIFICO BANCARIO

☐ Arretrati

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Totale ____________________

GTA V è un gioco indie

Nonostante il mio amore per le esperienze di gioco guidate e coincise, ultimamente mi son trovato a spendere decine e decine di ore su Grand Theft Auto V. Ebbene sì, l'ultimo titolo targato Rockstar mi ha letteralmente stregato: un po' per la sua capacità di prescindere da generi e gusti, ma soprattutto perché coglie perfettamente lo spirito di questa generazione agli sgoccioli, arrivando a ribaltarlo attraverso un sofisticato meccanismo di satira. Già, perché quella di Rockstar, cari miei, è una delle beffe più saporite degli ultimi tempi, una beffa costata milioni di dollari che non si vergogna nemmeno per un secondo di quello che è. Soprattutto, non risparmia nessuno: non risparmia il linguaggio videoludico, proponendo delle meccaniche sfacciatamente arcade che ridono alle spalle di qualsivoglia realismo; né risparmia la società occidentale, che dipinge in tutti i suoi vizi e le sue contraddizioni. E in questa sua marcia verso la destabilizzazione GTA V si concede una libertà di rappresentazione assolutamente totale: sesso esplicito, droga, eccessi; nulla sfugge al mirino degli Houser. Ma va bene così, perché l'impertinenza di GTA V è perfettamente sana e consapevole; non puzza di autocompiacimento o furbizia, ma genera catarsi e comprensione. Come la satira migliore, appunto.
Per paradosso, tutta questa carica critica ed espressiva allontana GTA V dalla risma di titoli commerciali cui parrebbe appartenere, avvicinandolo semmai ai "radical games" di Molleindustria e ai videogiochi indie pur et dur. Sì, avete letto bene: in prospettiva trovo il titolo di Rockstar più indipendente di molti prodotti fighetti che girano oggidì. Perché per essere indie, cari miei, non bastano la grafica low poly, il gameplay vintage o la musichetta chiptune. Nossignore, ci vogliono le palle. L'indipendenza deve essere una dichiarazione d'intenti, una via radicale e necessaria per proporre contenuti coraggiosi a prescindere dai vincoli di mercato, e non una semplice anticamera dove farsi notare da qualche major. Volendo fare la carogna, potrei addirittura allargare il discorso alla distribuzione: se GOG avesse le risorse di Steam o PSN, ad esempio, adotterebbe per principio una filosofia così diversa? In fondo anche gli Humble Bundles erano partiti su base indie, ma con la crescita del loro bacino d'utenza hanno iniziato a proporre titoli mainstream, facendo intendere che prima, semplicemente, non avevano le risorse per farlo.
In mezzo a tutte queste contraddizioni, GTA V, col suo budget colossale e il suo nome ingombrante, non ha paura di far arricciare il naso a qualcuno: dice quello che vuole come vuole, prendendosi gioco di tutto. Persino (soprattutto?) dei suoi stessi acquirenti.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
IN EDICOLA FRA 30 GIORNI

→ ANNO NUOVO, SFIDA NUOVA

Ormai a un paio di mesi dalla rispettiva uscita, PS4 e Xbox One lanciano la sfida al 2014, grazie a una serie di esclusive assolute e kolossal multipiattaforma che cambieranno totalmente le carte in tavola. Come andrà a finire? Scopritelo sulle nostre pagine!

Game Republic N. 156
Mensile - Gennaio 2014
Registrazione presso il Tribunale di Milano
con il n. 201 del 21/06/2013
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing s.r.l.
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Michele Giannone, Davide Salvadori, Valerio Pastore, Sabrina Nofroni, Alessia Padula, Micaela Romanini, Leon Genisio, Gianpaolo Iglio, Andrea Peduzzi, Simone Trimarchi, Eugenio Antropoli, Bruno Manzoni, Federica Farace, Pasquale Parisi, Ermanno Clucher, Raffaele Giasi, Stefano Messina, Sonia Sufflico, Gaia Cocchi, Giulio Pratola, Davide Panetta, Luca Dellapiazza, Manuele Paoletti, Mauro Indini, Giulia Smeraldo, Fabiola Graziano, Adriano Di Medio, Alessandro De Bianchi, Marco Manfredda

SI RINGRAZIA: Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI
Diffusione Editoriale Srl
Via Clelia, 27 - 00181 Roma
Tel. 06/78147311 - 06/7802017 - Fax 06/7826604
email: abbonamenti@diffusioneeditoriale.it
www.diffusioneeditoriale.it

STAMPA
Poligrafici Il Borgo Srl
Via del Litografo, 6 - 40138 Bologna

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
m-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

PLAY LIFESTYLE MEDIA S.R.L.
Sede legale
Via Bartolomeo Eustachi 12, 20129 Milano
Direzione e Amministrazione
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

CONSIGLIO DI AMMINISTRAZIONE
Presidente:
Uberto Selvatico Estense
Amministratore Delegato:
Alessandro Ferri

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ
Play Lifestyle Media Srl
Viale Enrico Forlanini 23, 20134 Milano,
tel. +39 02 36696070, fax +39 02 36696071

Direttore Commerciale:
Deborah Bazzoni - dbazzoni@playlifestylemedia.it

Fabrizio Romitelli - fromitelli@playlifestylemedia.it
Massimo Rossetti - mrossetti@playlifestylemedia.it

UFFICIO TRAFFICO
tel. +39 02 36696070 - advertising@playlifestylemedia.it

IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Lifestyle Media Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma



FourFourTwo ITALIA



IN TUTTE LE EDICOLE

ACCENDI LA PASSIONE